
9/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Körper-Kult
SHADOW CASTER
Das etwas andere Origin-Rollenspiel
ZU GEWINNEN
ACTIONTRIP IN DIE USA
Comic-Kult
SAM & MAX
Tierisch: LucasArts' neues Heldenduo
TORNADO
Windstärke 12: Der Eurofighter im Testflug

in tern

Höhenflüge

"Air Combat U.S.A." – Kampfpilot für einen Tag.

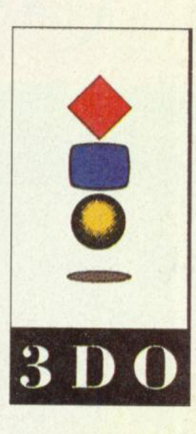


Tornado: Der europäische Superflieger kann die Tester überzeugen

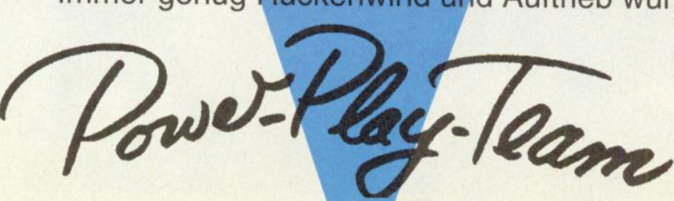
Die Simulationsprofis in der Redaktion sind von tiefen Depressionen befallen. Der traurige Grund? Sie dürfen nicht am großen Electronic Arts-Wettbewerb teilnehmen und verpassen so die einmalige Chance, einen unvergeßlichen Flugtag in Kalifornien zu erleben. Solche Probleme habt Ihr natürlich nicht. Ihr müßt uns nur vier klitzekleine Fragen beantworten und könnt so nicht nur eine Reise nach Amerika gewinnen, sondern auch einen superschnellen Rechner und einen von sieben Intel-OverDrive-Prozessoren. Alles Wissenswerte dazu erfahrt Ihr im Heft.

Wer seinen Hobbyflieger lieber im stillen Kämmerlein startet, sollte sich den Test von Digital Integrations *Tornado* genauer ansehen. Die Engländer haben einen kleinen Simulations-Leckerbissen programmiert.

Zu Höhenflügen ganz anderer Art startet Trip Hawkins. Der Mann, der 1982 Electronic Arts gründete, verfolgt mit seiner jüngsten Firma 3DO ambitionierte Ziele. – Mit einem neuen, frei zugänglichen Hardwarestandard möchte er die elektronische Unterhaltung revolutionieren. Obwohl die meisten Entwickler bisher enthusiastisch reagierten, bleibt abzuwarten, ob das Projekt eine lukrative Zukunft hat oder den Weg alles Irdischen geht und wieder in der elektronischen Versenkung verschwindet.



Immer genug Rückenwind und Auftrieb wünscht Euer







Wirbelwind:
Digital Illusions Tornado macht Simulationsexperten glücklich

Aktuell

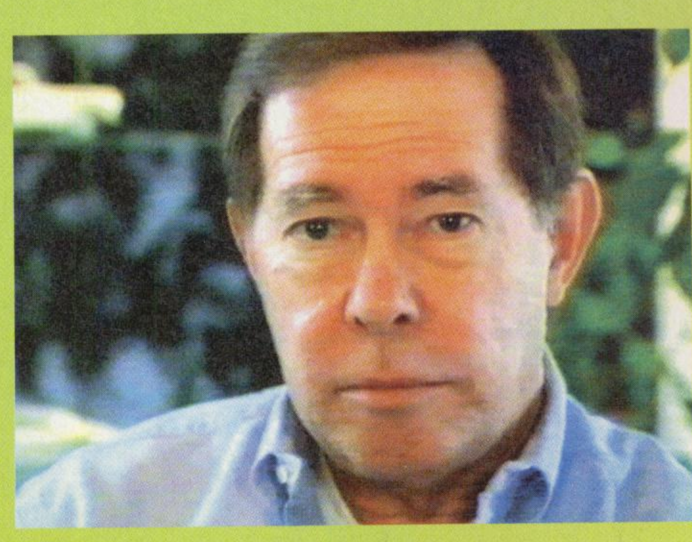
Wettbewerb

Story

Rubriken

Computerspiele-tests

·9·





Grafikzauber: Star-Designer Syd Mead lud zum Interview

118

Zukunftsperspektiven: Syd Meads phantastische Grafikvisionen

44

Iron Helix: Drew Pictures CD-Rom Reise in den Weltraum.

Videospieletests

Powertips



Designobjekt: Wird das 3DO die Spielemaschine der Zukunft?







6

Nebel des Grauens: Origin lüftet den Schleier

Dreidimensionale Kellerspiele sind derzeit Mega-In. Vor allem Origins *Ultima Underworld*-Reihe prägte die aktuelle Labyrinthlandschaft. Origin bleibt der Edelgrafik treu und schiebt mit *Shadowcaster* ein weiteres Rollenspiel in die Arena.

SHADOW CASTER

Da wächst kein Gras mehr: Der Golem vermöbelt ein fieses Monster

Ravens blaue Periode: Was mag in diesem Keller sein?

An der Perspektive – ob von oben oder in 3-D – scheiden sich die Rollenspielgemüter: Die einen sind nur dann glücklich und zufrieden, wenn Sie aus der Vogelperspektive auf ihre Helden herabblicken können, für die anderen ist ein 3-D-Dungeon das Höchste der Gefühle. Konnten in früheren Tagen noch beide Parteien aus einem fetten Vorrat an frischem Spielenachschub schöpfen, hat sich spätestens seit *Dungeon Master* die Waagschale immer mehr zugunsten der 3-D-Verfechter geneigt. Heute bestimmen vornehmlich Rollenspiele wie *Ultima Underworld* das moderne Kellerbild. Origin bleibt auch weiterhin der Edelgrafik treu. Derweil die *Underworld*-Macher am dritten Teil der Reihe werkeln, arbeitet ein zweites Programmierteam (siehe Kasten) an einem neuen Rollenspiel mit Namen *Shadowcaster*. Anstatt mit *Shadowcaster* jedoch auf den Pfaden von *Ultima Underworld* zu wandern, wollten die Designer etwas Besonderes in ihr Spiel einbauen.



Shadowcaster wird in der Tat ungewöhnlich: Ihr steuert zwar nur einen Solohelden, dieser hat's aber geballt in sich. Eure Spielfigur ist nämlich ein Gestaltwandler. Im Laufe des Abenteuers erlernt der Charakter die Fähigkeit, sich in sechs verschiedene Figuren zu verwandeln. Neben dem Otto-Normal-Charakter, einem Menschen, kann sich unser Held beispielsweise in einen Steingolem, einen Drachen, einen Werbär oder einen Froschmann verwandeln. Entsprechend der neuen Gestalt, ändern sich auch konsequent die Eigenschaften der Figur. In Drachenform könnt Ihr nun fliegen und Bereiche in den Dungeons und der Oberwelt erkunden, die für den "normalen" Charkter unerreichbar sind. Der Froschmann kann nicht nur wunderbar schwimmen, sondern auch ganz hervorragend tauchen. Dies ist wichtig, da einige der Labyrinthe komplett unter Wasser stehen. Selbstredend haben alle Gestalten ihre bestimmten Vorzüge und Nachteile. Mag der Frosch im Wasserbecken ein flotter Hecht sein, auf trockener

Neues Weltbild: In der Bibliothek finden wir einen eigenartigen Globus

Patschnaß hurra! Der Frosch schwimmt nicht nur gut (oben) sondern taucht in verborgene Tiefen hinab (unten)

Presenting:

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

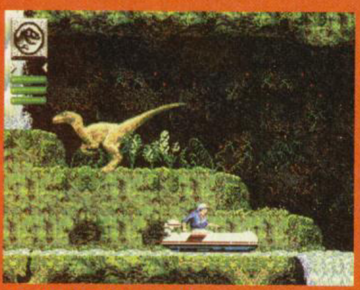
SAURIER-SPANNUNG



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.

SEGA MEGA DRIVE

ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielemodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

Shadow Caster

Sichtverhältnisse: Für schlaffe Rechner das Minifenster, bei Power-PCs gibt's auf Wunsch das Großbild

Info

Name:	Shadowcaster
Hersteller:	Origin
Genre:	Rollenspiel
Erscheint für:	PC
Geplanter Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

Hier trübt kein Smog das Spielerauge, sondern schlichter Nebel

Flexibel: Unser Held kann sich in verschiedene Figuren wie Drachen, Golem, Froschmann und Werbär (links nach rechts) verwandeln

Trinken, nein danke! Im Weinkeller interessieren uns die Kisten mehr als ein edles Tröpfchen.

Schick und komfortabel: Der *Shadowcaster*-Automapper

Scholle kommt der feuchte Knabe kaum in die Gänge. Als Golem seid Ihr mörderkräftig und haut so ziemlich jedes Monster platt, dafür schleppt sich der massige Gefährte nur im Schneckentempo durch die verwinkelten Gänge.

So kompliziert sich die Sache mit der Gestaltwandlung vielleicht anhört: Die Programmierer legen Wert auf Einfachheit. Aus diesem Grund soll *Shadowcaster* besonders einsteigerfreundlich sein. Die Benutzerführung wird komplett auf die Maus zugeschnitten, Ihr müßt keine Zaubersprüche "lernen", schlafen oder gar auf Nahrungsuche gehen. So könnt Ihr Euch auf die wesentlichsten Elemente von *Shadowcaster* konzentrieren: Den Kampf mit Monstern und das Lösen von Puzzles. Kartenzeichnen ist ebenfalls tabu: Ein komfortabler Automapper zeichnet jeden Eurer Schritte mit. Aber anstatt einer Simpelkarte, die nur die Umrisse des Dungeons zeigt, soll auf der *Shadowcaster*-Karte mehr zu sehen sein. Teleporter werden ebenso eingezeichnet, wie Treppen und Fallen. Sogar die Farbe und Beschaffenheit des Bodenbelags des aktuellen Kerkers ist auf der Karte zu sehen. Zu guter Letzt: Wie bei *Ultima Underworld* lassen sich eigene Notizen auf der Karte anbringen. Ein weiteres Technoschmankerl ist das Sichtfenster, in dem Ihr die 3-D-Umgebung betrachtet. Für schlaffe Rechner läßt sich der Bildausschnitt verkleinern, bei potenten Prozessoren wird auf Wunsch fast der komplette Bildschirm als Blickfang genutzt. Nur eine schmale Icon-Leiste am rechten Bildrand stört hier noch das totale Virtual-Reality-Feeling. *mh*

Die Macher

Rollenspielfans ist das *Shadowcaster*-Designteam nicht mehr unbekannt. Vor rund zwei Jahren ergatterte die Crew mit Namen **Raven Software** mit dem Amiga-Spiel *Black Crypt* einen Achtungserfolg. Vor allem technisch konnte das Debütwerk begeistern. Schmucke Grafik und fetzige Spezialeffekte sorgten damals für Aufsehen. Mittlerweile hat sich Origin der vielversprechenden Newcomer angenommen.



Das Raven-Softwaredebüt: *Black Crypt*

GELD REGIERT DIE WELT.









WALL STREET MANAGER™

DIE SIMULATION DES FINANZMARKTES

All das kann schon bald Ihnen gehören - die schnellen Autos, Yachten, Flugzeuge und all die anderen Spielzeuge der Großen Welt, die Sie zum rechtmäßigen Herrscher über die Konsumgesellschaft machen. Das erreichen Sie jedoch nur mit echtem Geschäftssinn, ein paar schmutzigen Tricks und - nicht zu vergessen - etwas harter Arbeit.

Willkommen in der Simulation des Finanzmarktes mit seinen Machern, Händlern und Spekulanten.

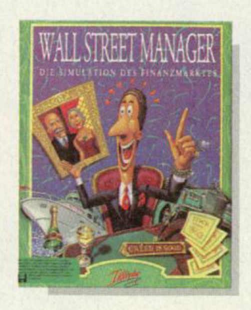
Dies ist ein schnelles Spiel, in dem Sie Ihr Unternehmerschicksal selbst in die Hand nehmen, wenn Sie die rutschigen Stufen der finanziellen Erfolgsleiter der Wall Street erklimmen.

Nur keine falsche Scham - hier heißt es: Fressen oder gefressen werden !

Komplett in Deutsch:









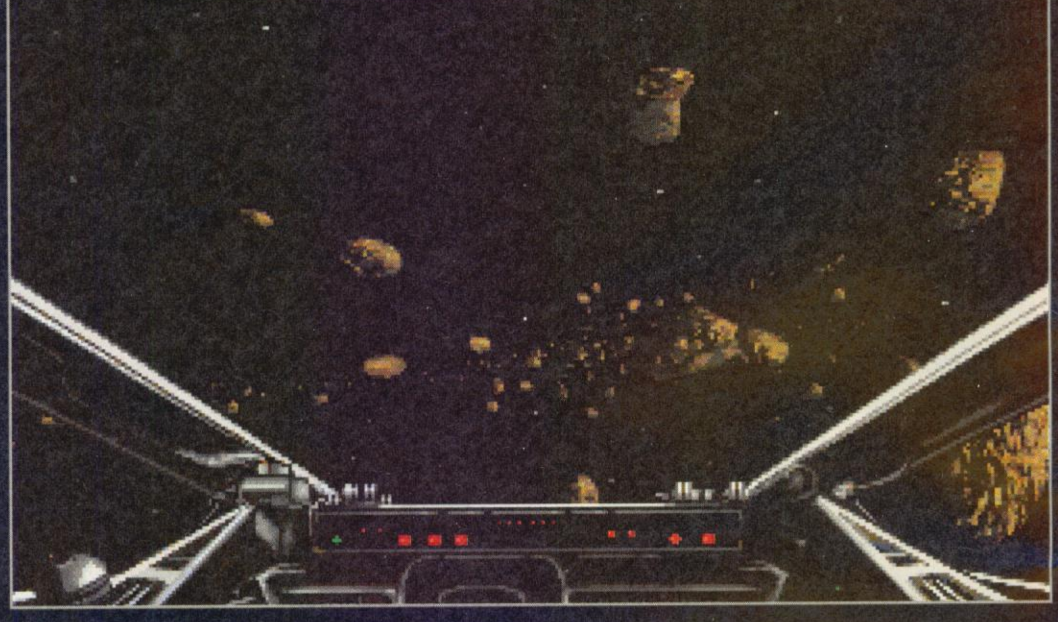
BOMICO Entertainment Software
Am Südpark 12

65451 Kelsterbach
BBS: 06196 - 930 222

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt !

REBEL ASSAULT

Rebellenpiloten ist nichts verboten: Nach *X-Wing* startet noch vor der Jahreswende *Rebel Assault*.



Ein Rebellen-Held will kein Geld für den Flug durch das Asteroidenfeld

Vor kaum einem halben Jahr sorgte *X-Wing* für Aufruhr unter Liebhabern der "Krieg der Sterne"-Trilogie. Die Weltraumkampf-Simulation hatte strategischen Anspruch, litt aber unter einer akuten Mangelerscheinung: Blitzschnelle und grafisch beeindruckende Kampfszenen, die dem Filmvorbild das Wasser reichen konnten, waren so selten wie ein freundliches Lächeln von Darth Vader. Normale Spieler, die nicht direkte Nachfahren von Admiral Ackbar, General Madine oder eines anderen beschlagenen Taktikers sind, waren schlicht überfordert.

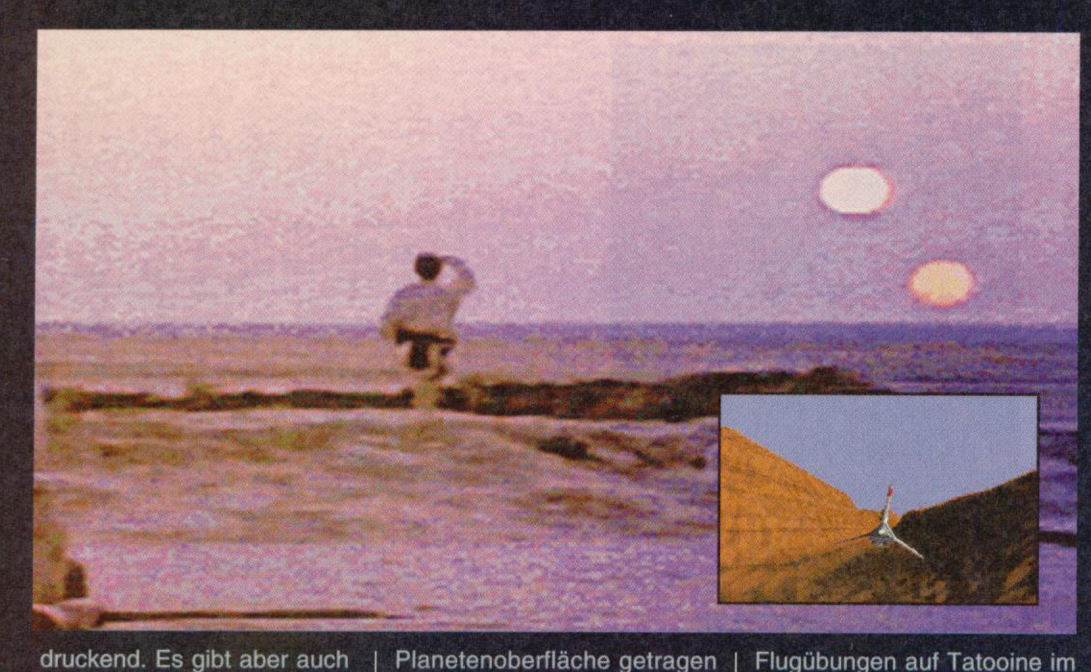
Doch glücklicherweise hat die letztgenannte Gruppe bei LucasArts eine Lobby: Im Winter wird George Lucas' Spieleabteilung *Rebel Assault* für MS-DOS-Systeme mit CD-ROM in der Galaxis aussetzen. Keine Taktik, keine Strategie – *Rebel Assault* ist reaktionsschnelle Action in Reinkultur. Die Investition in ein CD-ROM ist allerdings so wichtig wie die R2-Einheit an Bord: Ohne Laser-Laufwerk verlassen die verwöhnten Rebellenflieger nicht den Hangar. Passenderweise sind abgespeckte Versionen von *Rebel Assault* für das Sega Mega CD und das Philips CD-I ebenfalls im Anflug.

Warum erscheint *Rebel Assault* nur auf CD? Der Grund ist so simpel wie das Gemüt einer Womp-Ratte: Alle Flugszenen werden durch gerenderte und abgelegte 3-D-Grafik dargestellt und nicht, wie zum Beispiel bei *X-Wing* oder *Strike Commander*, während des Spiels berechnet. Auf einer normalen Diskette geht es bekanntlich so eng zu wie in der Müllpresse des Todessterns – die *Rebel Assault*-Grafiken finden nur auf einer CD ihren Lebensraum. Das Benutzen von abgelegten Grafiken hat einen entscheidenden Vorteil: Es ist wahnsinnig schnell und wahnsinnig beein-



Es hat gefunkt: Eine freundliche Rebellenpilotin schickt Euch einen lieben Gruß





Durchzug: Hier fliegt Ihr mit Eurem T-16 Skyhopper durch eine Schlucht auf Tatooine

druckend. Es gibt aber auch einen schwerwiegenden Nachteil: Ihr bewegt Euch auf einer mehr oder weniger vorgegebenen Flugbahn. Wer zum Beispiel die Mega CD-Titel *Thunderstorm FX/Cobra Command* oder Taitos Arcademaschine *Star Blade* gespielt hat, kennt die Folgen: Die Optionen des Spielers sind sehr beschränkt. Es wird also nichts aus dem kurzen Abstecher nach Dagobah, um Yoda zu besuchen – Ihr könnt nur geistesgegenwärtig auf die vorgegebenen Situationen reagieren und beten, daß die Programmierer Eure Reaktion bedacht haben.

Womit fliegen wir?

Wie bei *X-Wing*, könnt Ihr Euch auch in *Rebel Assault* auf den Pilotensitz eines X-Flüglers oder A-Wing schwingen. Aber nicht nur diese beiden Raumjäger stehen dem *Rebel Assault*-Piloten zur Verfügung: Zwei wendige Airspeeder warten ebenfalls frisch aufgetankt im Hangar auf Euch – der T-16 "Skyhopper" und der Snowspeeder der Rebellen. Beide sind kompakte, keilförmige Flitzer, die von einem Repulsorlift-Antrieb über die Planetenoberfläche getragen werden und eine maximale Flughöhe von zirka 250 Kilometer erreichen. Die T-16 gleicht vom Handling und von den Flugeigenschaften dem X-Wing und wird daher von vielen Rebellenpiloten als Trainingsgerät eingesetzt – auch Luke Skywalker machte seine ersten Flugübungen auf Tatooine im "Skyhopper" und schoß auf Womp-Ratten und Kakteen. Der formschöne Snowspeeder ist eine direkte Weiterentwicklung des Incom "Skyhopper" und wurde in "Das Imperium schlägt zurück" von den Rebellen auf Hoth gegen die mächtigen AT-AT-Walker eingesetzt. Vor allem die Heck-Harpune, die von einem zweiten Besatzungsmitglied bedient wird, brachte die Walker aus dem Schritt und sorgte für einige Verwirrung unter den Imperialen.

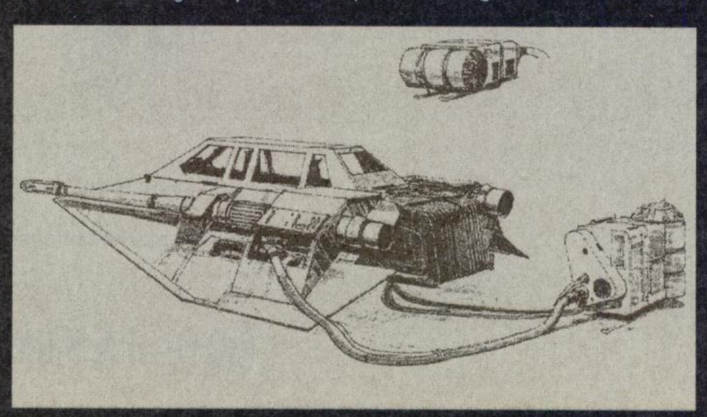


Snowspeeder

Name Rebel Alliance Combat Snowspeeder
Hersteller basiert auf Incom T-47 Airspeeder
Besatzung 2
Max. Flughöhe 175 Kilometer
Max. Geschwindigkeit 900 km/h
Antriebsart Repulsorlift
Bewaffnung Doppel-Laserkanonen Energie-Harpune

Skyhopper

Name T-16 Skyhopper
Hersteller Incom
Besatzung 1
Max. Flughöhe 250 Kilometer
Max. Geschwindigkeit 1.200 km/h
Antrieb Repulsorlift und Ionen-Afterburner
Bewaffnung keine



Warum fliegen wir?

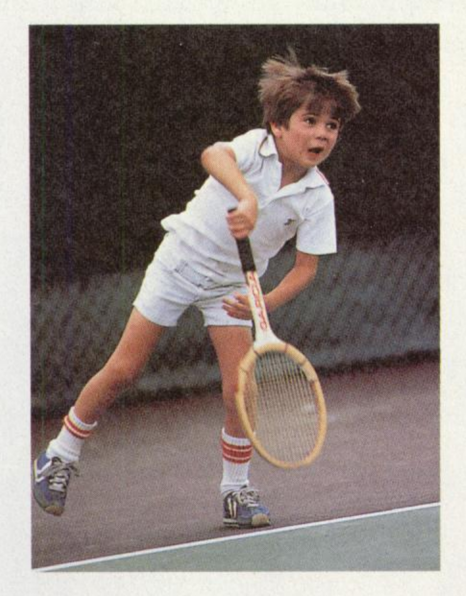
Nachdem Ihr in einigen Trainingsflügen die Rasanz Eurer Reflexe, Eure Loyalität für die Allianz und Eure Kenntnisse der Macht unter Beweis gestellt habt, werdet Ihr mit drei verschiedenen Kampfszenarien konfrontiert: Ihr müßt Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine vor einem Angriff des Imperiums verteidigen, mit einem Snowspeeder den Imperialen AT-ATs auf dem Eisplaneten Hoth das Fürchten lehren und, wie sollte es anders sein, den legendären Angriff auf den Todesstern fliegen.

Diese packenden Szenarien sind wiederum in unterschiedliche Missionen untergliedert, die aufeinander aufbauen – unter anderem verirrt Ihr Euch in ein verdammt gefährliches Asteroidenfeld und flieht aus einer unterirdischen Rebellenstation, die von Sturmtruppen besetzt wurde. Erfolgreiche Piloten können dem Silberling insgesamt 15 verschiedene Einsätze entlocken.

Wie fliegen wir?

Star Wars ohne John Williams' grandiosen Soundtrack wäre wie Han Solo ohne Chewbacka – natürlich darf das *Star Wars*-Thema nicht fehlen. Originalgetreue *Star Wars*-Soundeffekte haben ebenso ein Plätzchen gefunden wie Sprachsamples. In *Rebell Assault* treibt LucasArts die *Star Wars*-Atmosphäre mit digitalisierten Video-Sequenzen aus "Krieg der Sterne" auf die Spitze. *js*

Name
Rebel Assault
Hersteller
LucasArts
System
MS-DOS CD, Mega CD, CD-I, 3DO
Erscheinungstermin
4. Quartal 1993



schon als kind

schlägt er sich auf

dem court durch.

seine ersten

tennisschuhe.



sein erstes paar

Nike Air Tech

tennisschuhe.



die frauen

nur auf

mama und papa

agassi

treffen aufeinander.



seine frisur

wird zum markenzeichen.



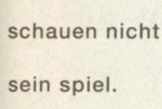
er gewinnt

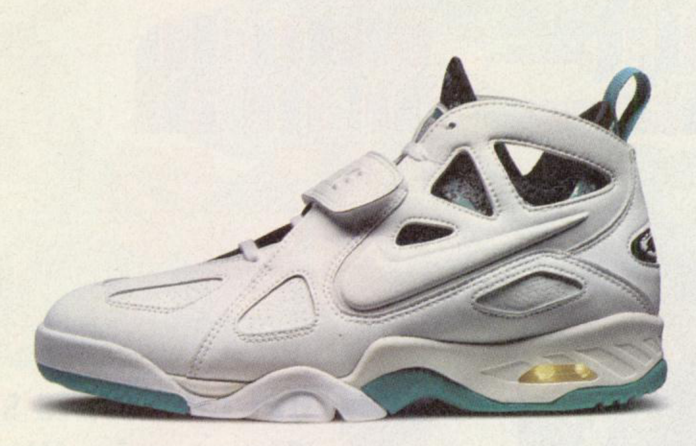
anerkennung.

(DIE LEBENSGESCHICHTE VON









schauen nicht

sein spiel.

hey - neue schuhe.

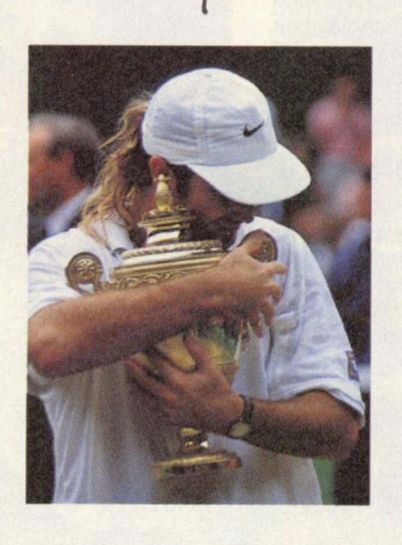


er gewinnt mehr anerkennung.



immer mehr frauen

lieben ihn.



noch mehr anerkennung.



er geht nach florida

und trägt dämliche wollwesten.

zweite karriere

als minigolf-profi.

noch mehr trophäen.

noch mehr frauen.

ANDRE AGASSI IM ZEITRAFFER)



Sam & Max

Bei LucasArts setzt man auf Teamwork: Wer schon mit dem Tentacle-Trio Bernard, Hoagie und Laverne sein Computer-Glück machte, darf sich jetzt auf eine neues, buntes Adventure-Gespann freuen.

Max hat riesige Löffel, ein weißes, flauschiges Fell und knabbert am liebsten an Möhren und Mädchenbeinen. Sam steht mehr auf Phillipe Marlow, Sam Spade und Hundekuchen. Beide sind unzertrennliche Kumpel und arbeiten als Freelancer für die New Yorker Polizei. Ein echter New Yorker ist einiges gewöhnt, es macht also fast gar nichts, daß *Sam & Max* keine Menschen, sondern Hund und Hase sind. Da schon die Helden unserer Geschichte etwas aus dem Rahmen fallen, ist es kaum verwunderlich, daß auch die übrigen Insassen Manhattans gewöhnungsbedürftig sind. Bei der Lösung ihrer verwickelten Fälle stolpern unsere Detektive über Kanalratten, schäbige Kakerlaken, grüne Schleimklumpen und Monster jeder erdenklichen Abart.

Hau den Lucas: Sam kriegt eins auf die Rübe

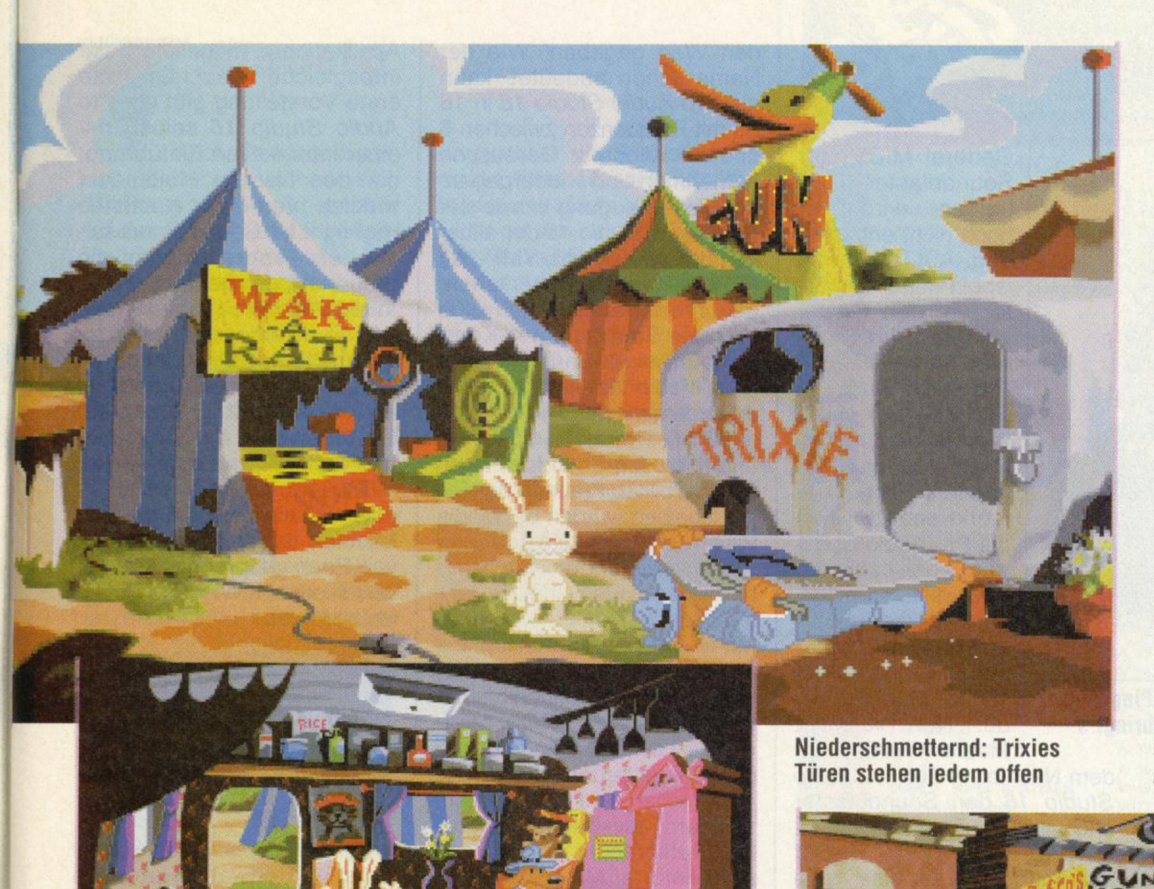
Ausgedacht hat sich die zoologische Geisterstadt der Comiczeichner Steve Purcell. Seine Serie *Sam & Max* verkauft sich in den USA rasend gut, Hund und Hase sind dort natürlich gleich zu Kultstars avanciert. Der Gag an der Geschichte: Die lieben Kleinen erfreuen sich an der knallbuntschrillen Kulisse, erwachsene Leser lachen schallend über den herb-deftigen, reichlich slang-gewürzten Wortwitz. LucasArts, nach dem immensen Erfolg von *Day of the Tentacle* zu neuen Adventure-Taten angeregt, sicherte sich die Rechte an dem ungleichen Säugerpaar und wird uns mit einer neuen Adventure-Linie beglücken.

Auf großem Fuß

Die Geschichte von *Sam & Max, Freelance Police, Hit The Road In Search Of An Escaped Bigfoot* läßt einiges erhoffen. Wen wundert's nach diesem Mammut-Titel:

Freakshow: Überraschungen für das Duo

Kirmes ohne Attraktionen: Wo ist Bruno, der Bigfoot?



Niederschmetternd: Trixies Türen stehen jedem offen

Rammler in Action: Max ist mal wieder hyperaktiv

"Bruno the Bigfoot", die nordamerikanische Variante des gewöhnlichen Yetis, ist von der lokalen Kirmes entfleucht. Zusammen mit seiner Freundin Trixie Giraffenhals ist die Attraktion der Kuriositätenschau auf Nimmerwiedersehen verschwunden, die Wunderausstellung steht vor dem finanziellen Ruin. Für so einen delikaten Fall ist die normale Polizei, wen wunderts, gänzlich ungeeignet. -- Der zottelige Bigfoot ist nur durch Hund und Karnickel aufzuspüren. *Sam & Max* nehmen die Verfolgung auf und wir begleiten die beiden auf ihrer Tour durch die Vereinigten Staaten. Dafür, daß dabei auch abwegigste Adventure-Naturen auf ihre Kosten kommen, sorgt der geistige Vater der Comicfiguren persöhnlich. -- Steve Purcell fungiert als "creative director".

Sam & Max verwickeln sich unter anderem in der Welt größtem Wollknäul, besuchen das Museum der berühmtesten Gemüse und nehmen an einem prähistorischen Bungee-Wettbewerb teil. Wer einen Blick in die Comics von Steve Purcell wirft, weiß, was ihn an schrägen Abgedrehtheiten erwartet. Grafik und Animationen müssen sich hinter dem letzten Adventure-Knaller *Day of the Tentacle* nicht verstecken. Für den entsprechenden technischen Standard sorgen die beiden Co-Designer Sean Clark und Michael Stemmle. Stemmle brillierte bereits als Chefprogrammierer von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, Sean Clark war für die Umsetzungen von *Monkey Island*, *Loom* und *Indy 4* auf Mac, Amiga und CD-ROM verantwortlich.

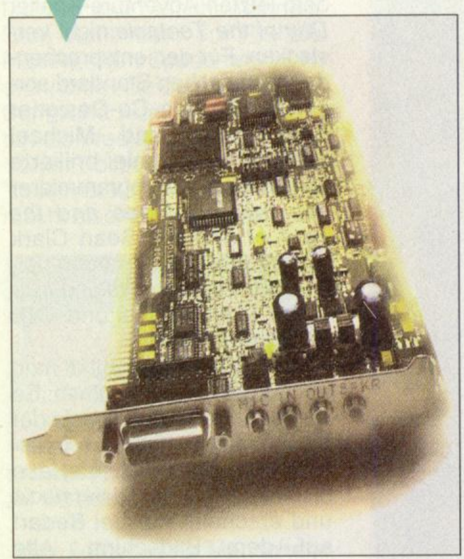
Auch spieltechnisch hat man sich einiges vorgenommen: So wird zum Beispiel erstmals der ganze Bildschirm für die Spielgrafik genutzt, das Interface bleibt im Hintergrund versteckt und erscheint nur bei Bedarf auf dem Bildschirm. Alte LucasArts-Hasen müssen jetzt nicht vor Schreck in der nächsten Höhle verschwinden. -- Auf unsere liebgewonnenen Anklickverben müssen wir nicht verzichten, denn auch Hund und Hase werden mit Cursor und zusammengeklickten Befehlssätzen gesteuert. Geplaudert wird, wie gehabt, mittels reichhaltiger Auswahlmenüs. Der jeweilige Text erscheint dann zur allgemeinen Beachtung auf dem Bildschirm. Da Purcells detektivische Rasselbande ein recht rauhes Englisch spricht, das nicht immer im Lehrbuch zu finden ist, ist natürlich auch eine deutsche Übersetzung geplant. *vw*

Eine original Seite aus dem Comic

Die Straßen von New York: Sam & Max konnte schon in der Comicvorlage nichts schrecken

Name:.	*Sam & Max - Freelance Police*
Hersteller:	LucasArts
Systeme:	MS-DOS, MS-DOS CD
Erscheinungstermin:	voraussichtlich 4. Quartal 1993

Aufgespielt



Windows-Bedienung ohne einen Finger zu heben – die Pro Audio Studio 16 bringt´s

Der erste Musikstandard für den sonst so sang- und klanglosen PC kam vom kanadischen Soundpionier AdLib. Keine zwei Jahre später begann der Soundblaster seinen Siegeszug. Ob die nächste PC-Klanggeneration nun General MIDI oder Soundblaster 16 heißen wird, ist noch nicht entschieden. Auf jeden Fall ist ein neuer Anwärter um den Quasistandard im Rennen. Media Visions *Pro Audio Studio 16* wird von Audiophilen als Soundblaster-Nachfolger heiß gehandelt. Fast unbemerkt schlich sich die Pro Audio Spectrum kurz nach der Soundblaster-Invasion unter die Soundkartenflut und jagte dem Soundblaster saftige Marktanteile ab. Nun versucht Media Vision mit dem Nachfolger der *Pro Audio Studio 16* den Soundblaster endgültig vom Thron zu stoßen. Die *Pro Audio Studio 16* darf sich mit Recht als eine neue Soundkartengeneration verstehen. Feinste Hard- und Software wurden der Karte mit auf den Weg gegeben. Wie der Name schon andeutet, kann die *Pro Audio Studio 16* in 16 Bit mit Frequenzen zwischen 6 und 44 Kilohertz Geräusche aufnehmen und wiedergeben. Zur Tonerzeugung wurde der *Pro Audio Studio 16* der altbekannte Yamaha-YMF-262 (OPL-3)-Chip verliehen, dadurch ist auch gleich eine optimale Soundblaster-Kompatibilität gewährleistet. Die neue Media-Vision-Karte glänzt außerdem mit MPU-401 (General MIDI), Pro Audio Spectrum und Microsoft-Soundstandard-Kompatibilität. Freunde der Silberscheiben wurden bei Media Vision schon immer mit offenen Armen empfangen, auch auf der neuen Karte wartet ein echter 50poliger SCSI-Anschluß. Mit einem Datendurchsatz bis zu 690 Kilobyte pro Sekunde, kann man ohne Bedenken ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk an der Soundkarte betreiben. Die externen Anschlüsse entsprechen dem Soundkartenstandard, Joystick/MIDI, Audio In, Lautsprecher und für das mitgelieferte Mikrofon findet sich eine Buchse. Überzeugend ist auch die Software. Speziell für Windows werden Applikationen mitgeliefert, die ihresgleichen suchen. Die erste Vorstellung gibt die *Pro Audio Studio 16* selbst, mit einer interaktiven Einführung, die den Namen Multimedia wirklich verdient. Nächstes Highlight ist Sound Impressions, ein Programm, das die Steuerung der gesamten PC-Audiohardware übernimmt. Das Musikerherz darf sich an einem Noteneditierprogramm erfreuen, das MIDI-Files auf ein Notenblatt konvertiert. Gesteuert wird das Orchester über einen professionellen MIDI-Sequencer. Auf Windows-Rhetoriker wartet ein Mikrofon, das softwaregesteuert von Euch gesprochene Worte verschiedenen Windows-Befehlen zuordnet. *cd*

Info:	**Media Vision**
Preis:	**650 Mark**
Firma:	**Media Vision**

Fazit:

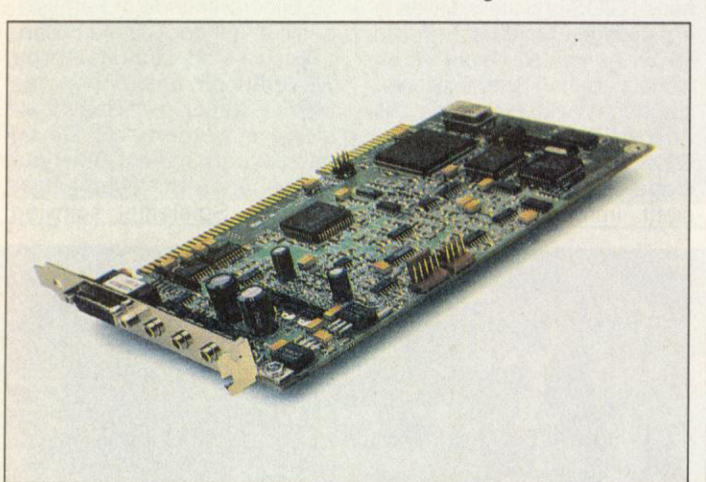
Bei der Media Vision Pro 16 stimmen Software, Hardware und Preis – eine der besten zur Zeit verfügbaren Soundkarten

Mausig

Auch die Mausexperten Logitech mischen sich nun ins große Musikgeschäft: Auf der *Soundman 16* werkeln Standardkomponenten – Yamahas OPL-3-Chip mit vier Generatoren und 20 Stimmen, außerdem zeichnet ein 16-Bit-Konverter von 2 bis 44,1 Kilohertz Eure Samples auf, in Stereo versteht sich. CD-ROM-Jünger haben mit der *Soundman 16* nicht viel Glück, weder für AT-BUS noch für SCSI-Laufwerke wurde eine Schnittstelle reserviert. Die internen und externen Audioanschlüsse für ein CD-Laufwerk fehlen trotzdem nicht, immerhin besteht ja die Möglichkeit, das CD-ROM-Laufwerk an einem bereits installierten SCSI-Kontroller angeschlossen zu haben. Es ist nicht zu übersehen, daß Logitech für die *Soundman 16* einige Anleihen bei Soundkartenexperte Media Vision nahm. Nicht gerade unauffällig prangen Media-Vision-Chips mitten auf der Karte und auch bei der Software wurde bei Media Vision kräftig abgestaubt. So stammt fast die gesamte Windows-Software mit allen Vor- und Nachteilen vom Fremdhersteller. Eine abgespeckte Version, die auf den Billigmarkt zielt, ist in Vorbereitung. *cd*

Info:	Logitech
Preis:	400 Mark
Firma:	Logitech

Fazit: Solides Soundboard in bekannter Logitech-Qualität



Bei den Mäusen ist der Schwanz ab – 16-Bit-Sound bei Logitech

Seven Up

Gott sei Dank. Wer in Europa *Cool Spot* auf dem Mega Drive spielt, muß dabei kein "Seven Up" trinken. Der rote Punkt dient nur in Amerika als Logo, in Europa ist eine andere Comicfigur für die "Seven Up"-Company tätig. Es handelt sich also nicht um ein Werbespiel. Na dann frohes Zitronenbrausen. *vw*

AufgeQemmt

Quarterdeck

Der amerikanische Softwareexperte Quarterdeck hat sich schon seit längerem durch exquisite Speichermanager einen Namen gemacht. Passend zum neuen MS-DOS bringt Quarterdeck ein aktualisiertes Programm auf den Markt. Qemm386 in der aktuellen 7.1-Version versteckt auch den letzten Krümeltreiber in den UMB-Bereichen – Speicherprobleme gehören damit endgültig der Vergangenheit an. So sind 634 Kilobyte freier Speicher, mit geladenem CD-

ROM und Maustreiber kein Problem mehr. Ein integriertes Optimierungsprogramm durchsucht Euren Speicher nach den letzten freien Bits und verteilt die hochzuladenden Programme geschickt an die verschiedenen Bereiche. Selbstverständlich bietet Qemm386 7.1 Expanded- und Extended-Memory an – die lästige Config.sys- und Autoexec.bat-Programmierung bleibt dabei auf der Strecke. Alte Probleme wie etwa die bedingte Windows-Tauglichkeit gehören der Vergangenheit an. Die aktuelle Version von Qemm386 ist grundsätzlich und ohne Probleme Windows-tauglich. Gerade der Speichertreiber für den Expanded Memory ist jedem ernsthaften Spieler wärmstens ans Herz zu legen, schließlich macht das Microsoft EMM386.exe Euren Rechner etwas langsamer. *cd*

Info:	**Quarterdeck**
Preis:	**150 Mark**
Firma:	**Quarterdeck**

Fazit: Hervorragender Speichermanager, der zur DOS-Grundausstattung gehört.

CD-Zwitter

Man nehme einen Amiga 1200, ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, brenne ein neues BIOS und stecke alles in ein putziges Gehäuse – fertig ist der Amiga 32. Damit wären die technischen Spezifikationen klar abgesteckt: Herzstück des Amiga CD 32 ist der Motorola-68020-Prozessor, der mit 14 Megahertz seinen Dienst versieht. Immerhin 2 Megabyte unterstützt die gesetzten MPEG-Normen, kann über eine Gesamtlänge von 70 Minuten 30 Bilder/Sekunde in Fernsehqualität von der CD abspielen.

Ausgeliefert wird das Amiga 32 erst einmal ohne das MPEG-Modul, zur Basisausstattung werden das Gerät, das Joypad und ein Spiel auf CD gehören. Über den mitgelieferten Spieletitel schwieg



Amiga CD 32: Amiga 1200 und ein Doublespeed-CD-ROM

RAM und 1 Megabyte ROM spendierten die Entwickler der neuen CD-Konsole, das ROM wird das komplette Amiga DOS enthalten. An der Grafik werkelt das AA-Chipset, das 256000 Farben aus einer Truecolor-Palette darstellen kann. Für den Amiga-typischen Vierkanal-Stereosound sorgt die altbekannte Paula. Vier CD-Standards werden vom Amiga 32 unterstützt: CD+G (CD's mit Grafiken), CDTV, Amiga 32 und die normale Audio CD. Mit von der Partie ist ein sogenanntes Spielpult (Joypad), das einem kleinen Hirschgeweih ähnelt. Als zusätzliche Option wird ab Mitte Herbst ein MPEG-Modul lieferbar sein. Das Video-Modul

sich Commodore leider aus, vorstellbar wäre *Microcosm* von Psygnosis. Als erste Prototypen sind *Zool* von Gremlin und *Pinball Dreams* von 21th Century Entertainment spielbar. Zum offiziellen Start des Gerätes in deutschen Landen sollen dann 17 Spieletitel verfügbar sein. Bis Weihnachten sollen mindestens 50 Spiele für den Amiga CD 32 angeboten werden. Als Softwarelieferanten werden Mindscape, Microprose, System 3, Gremlin, US Gold, Electronic Arts, Ocean, Grandslam und Millenium gehandelt. Commodores neueste Computerkonsole soll Anfang August endgültig das CDTV ablösen. *cd*

Flieger's Freud

Ganze Heerscharen flinker Zubehörfirmen wollen dem Hobby-Piloten den Spaß am digitalen Fliegen versüßen. Eine der bekanntesten Companys, die sich auf Simulationszubehör spezialisiert hat, ist die amerikanische Firma Thrustmaster. Jetzt haben die Joystickprofis ein weiteres, wenn auch teures Traumschmankerl für Fliegerfans parat. Wem die herkömmliche Thrustmaster-Hardware – der Steuerknüppel, Schubkontrolle und Ruderpedale – nicht mehr ausreicht, kann sich nun ein komplettes Cockpit zulegen. Das *Thrustmaster-Cockpit* ist modular aufgebaut, läßt sich in verschiedenen Einzelschritten aufrüsten und an einen PC anschließen.

Das Grundgerät ist eine schlichte Holzkonstruktion, mit aufgedruckten Instrumenten und einem einfachen Sitz. Wer seine Kumpels so richtig beeindrucken möchte, kauft gleich den passenden Nobelbezug für den unbequemen Sitz, und das "Flugzeug"-Gehäuse dazu. Damit nicht genug: Thrustmaster bietet ein elektronisches Schaltmodul nebst passendem Schalterset an, mit der Ihr in das Cockpit 64 Schalter, Knöpfe und Drehregler einbauen und separat mit Funktionen belegen könnt. Statt dann auf der sperrigen Computertastatur Knöpfe zu betätigen – um beispielsweise das Fahrwerk auszufahren – reicht der Druck auf den passenden Schalter im Cockpit. Bevor Ihr jetzt Euer Zimmer ausräumt, um Platz für das Cockpit zu schaffen, solltet Ihr einen Blick aufs Sparbuch werfen. Das komplette Cockpit (ohne den normalen Thrustmasterjoystick, das Weapon Control System, die Pedale und selbstredend einen PC) kostet rund 5000 Mark! Joystick, WCS und Pedale nochmals runde 800 Mark. Wer sich von dem saftigen Preis nicht schrecken läßt, kann sich das edle Teil beim Hamburger Softwareladen – gegen Vorkasse – bestellen, und derweil eine verdammt große Kiste für Euch über den Atlantik schippert, zu Hause schon mal ein paar Quadratmeter freischaufeln. Realitätsfanatiker, die nach dem Kauf des Cockpits immer noch genügend im Sparstrumpf haben, legen sich dann noch den neuen elektronischen Joystick von Thrustmaster zu. Der originale F-16C Mark II-Joystick arbeitet wie das Vorbild nach der "Fly by Wire"-Methode und kostet satte 2500 Mark, die passende Schubkontrolle nochmal rund 2000 Mark. Als weniger spektakuläre "Billig"-Variante kostet ein weiterer "Fly by Wire"-Stick schlappe 1000 Mark, die gleiche Summe muß für das WCS abgedrückt werden.

Zu guter Letzt: Auf der letzten CES-Show zeigte Thrustmaster sogar ein Hydraulik-System für das Cockpit. Ein Preis stand zur Stunde jedoch nicht fest. *mh*

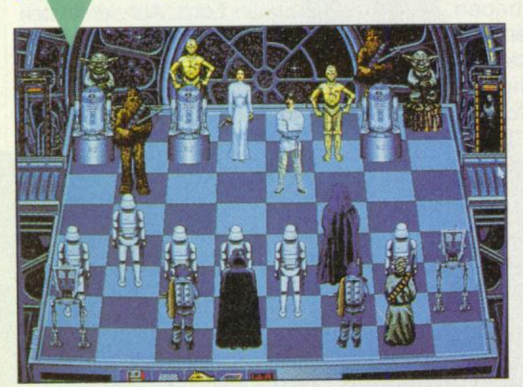


Teuer, aber unglaublich cool: Das Thrustmaster-Cockpit in Action: Es gibt sogar eine Cockpitvariante mit Hydraulik.



Info:	**Thrustmaster-Cockpit**
Preis:	**zirka 5000 Mark für Grundeinheit, Gehäuse mit Beschriftung, Schalterkontroll-Modul, Schaltersatz, Sitzbezüge**
Firma:	**Hamburger Softwareladen**

Schach-Macht



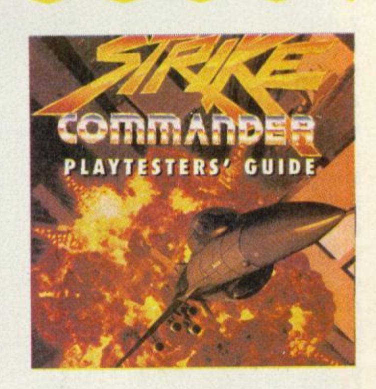
Keine Feier ohne Leia: Die Prinzessin hat für Star Wars Chess merklich abgespeckt

Battle Chess, Battle Chess 4000, Chess Maniac – nahezu jedes bessere Softwarehaus garniert das klassische Schachbrett mit animierten Akteuren. Neben Capstone (*Terminator 2: Chess Wars*) wurde auch Mindscape von der Strömung mitgerissen und verbannte bekannte und berüchtigte "Star Wars"-Geschöpfe auf das kleine Rasterbrett. Die weiße Seite wird unter anderem durch Luke, Leia, Chewbacka und dem güldenen Blechboy C-3PO repräsentiert. Erwartungsgemäß rekrutiert sich die dunkle Gegenseite aus Imperialen und Kopfgeldjägern. 72 verschiedene Animationssequenzen erfreuen das Auge und die bewährte *Chessmaster*-Spieltaktik das Kleinhirn. Falls die dunkle Seite der Macht nicht die Mindscape-Terminplanung Schach-matt setzt, könnt Ihr schon bald auf MS-DOS-Maschinen das legendäre Lichtschwertduell zwischen Vader und Luke frisch aufbrühen. *js*

Der Torminator

Ganz Deutschland feierte zur 92er Fußball-WM Lothar Matthäus, doch inzwischen stürzt der Weltmeister von einer Formkrise in die nächste. Um sein Ansehen wieder aufzupolieren, wird ein von Ocean produziertes Fußballspiel seinen Namen tragen: *Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation.* Das Spiel bietet Liga- und Europacupspiele und ein Arcade-Match zum Warmspielen. Mit oder gegen einen Freund rennt Ihr dem Ball hinterher. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive und von der Seite gezeigt. Wie Lothar Matthäus sein Spiel mitdesignte, erfahrt Ihr in unserer nächsten Ausgabe. PC- und Amiga-Besitzer dürfen schon mal die Fußballschuhe putzen. *kn*

Audiovisuelle Allianz



Playtester sind harte Kerle. Wenn die Programmierer ihr Werk vollendet haben, dann legen die firmeninternen Testcrews los. Die fixen Jungs prügeln die Programme, spüren hoffentlich den letzten Bug auf und machen die Produkte marktreif. Natürlich lernen sie das jeweilige Spiel dabei besonders gut kennen. Was liegt also näher, als daß die Tester mal aus dem Nähkästchen plaudern

und das Programm und alle Kniffe und Tricks vorstellen. Den Anfang macht die *Strike-Commander*-Testcrew mit ihrem "Playtesters Guide". Für 19,95 Mark erfahrt Ihr auf knapp hundert Seiten wirklich alles über Origins Edelsimulation. Wer jetzt noch an einer Mission hängenbleibt, ist selber schuld.

Solltet Ihr auch nach Spieleschluß nicht von Euren geliebten Soundtracks lassen können, dann ist die Origin Audio CD das richtige für Euch. Hier findet Ihr zum Preis von 24,95 Mark sechzehn der schönsten original Roland MT-32 Soundtracks. Die besten Musikstücke aus *Strike Commander* werden ebenso zu Gehör gebracht, wie tragische und heroische Weisen aus der *Ultima*-Reihe. *vw*

Info:	**Audio CD Playtester Guide**
Preis:	**24,95 Mark 19,95 Mark**
Firma:	**Beide Produkte gegen Verrechnungsscheck bei: Alliance Postfach 2863 33258 Gütersloh**

Tauch tiefer



Harter Stoff für Strategen: *Harpoon Designer's Series 2*

Bei knallharten Taktikern ist der Oldie *Harpoon* schon seit langem ein Geheimtip. Besitzer, die mit dem Hauptprogramm und den verschiedenen Szenariodisketten auf strategische Tauchfahrt gegangen sind, bekommen nun Nachschub in Form der *Harpoon Designer's Series 2*. Neben zusätzlichen Szenarien bietet *Harpoon Designer's Series 2* eine Datenbank zum Nachschlagen wichtiger Informationen ("Was ist ein SNN-688?"). *mh*

Info:	**Harpoon Designer's Series 2**
Preis:	**zirka 60 Mark**
Firma:	**Three Sixty/ Electronic Arts**

Windjammer

Den Redaktionsfischköpfen blieb der Bissen im Halse stecken – der Delius Klasing Verlag bastelt an einem Segelsimulator. Inzwischen ist der *Sail Simulator*, nicht zu verwechseln mit Microsofts *Flight Simulator*, in verschiedenen Versionen erhältlich. Schon im Hauptprogramm dürft Ihr nach Herzenslust Boote besteigen. Zur Auswahl stehen: Flying Dutchman, kurz FD, Drachen, Laser und Motorboot 2002. Auch für entsprechende Reviere ist gesorgt, unter anderem dürfen die Nordsee und die Gewässer um Barbados gepflügt werden. Je nach Bootstyp bekommt der Bildschirmskipper eine Menge Arbeit: Segel müssen gesetzt, die Crew über das Deck gejagt und in den besuchten Gewässern richtig navigiert werden. Außer der obligatorischen Tastatur-, Maus- und Joysticksteuerung wurde für motivierte Trockensegler eine Minipinne, die an den Joystickport angeschlossen wird, konstruiert. Wird Euch das Wasser knapp, können Zusatzdisketten mit neuen Booten und Revieren nachgekauft werden. *cd*

Info:	**Delius Klasing**
Preis:	**200 Mark**
Firma:	**Delius Klasing**

Fazit: Für Seglerfetischisten, denen die langen Wintermonate endlos vorkommen





Gateway 2 – Homeworld: Textadventure mit Heechee

Bereits im letzten Jahr durften Textadventure-Freaks mit Frederik Pohls *Gateway* aufs Edelste durch das rätselhafte Universum stromern. Im zweiten Teil von Legends Adventure-Serie gehen wir der mysteriösen Sache endlich auf den Grund und besuchen die Heimatwelt der Heechee-Rasse mitten in einem finsteren Schwarzen Loch. Spieler, die den Ereignishorizont von *Gateway 2 – Homeworld* überwinden, finden sich im San Francisco des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts wieder und machen anschließend einen ausgedehnten Entdeckungstrip durch das All, inklusive Textkabbeleien mit Robotern, Dynosauriern und blutrünstigen Eingeborenen. Text-Adventurefans wird das Wasser im Munde zusammenlaufen, doch bis zum August herrscht noch Schweigen im Weltraum. *vw*

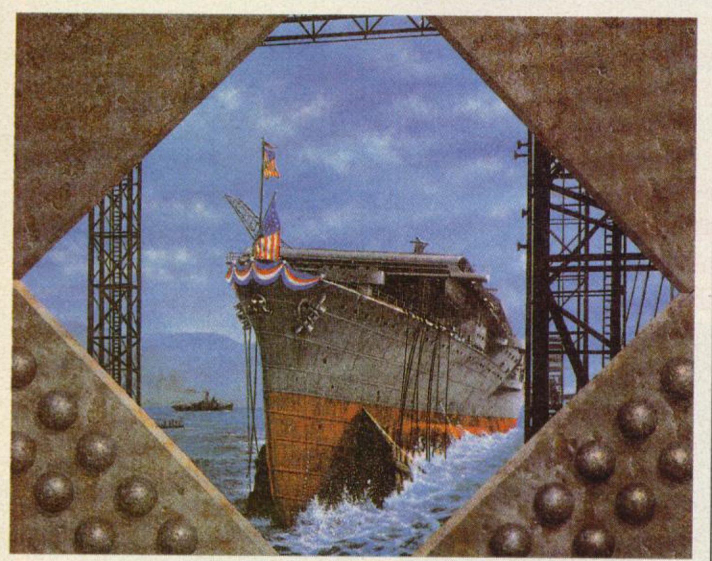


```
Help  Picture  Half  Map  Text  Inventory  Erase  Look  Do
Up  Down  In  Out
Examine Take Drop Open Close Look Read Ask Put Yes No Wait Undo Save Restore Restart Quit Activate Again Ask Attach
all / Corridor / eye sensor / giant robot / me
Corridor                                   Sat, 12:09p
>n
A section of the corridor wall irises open. You
hear a strange click-clack, click-clack coming
from inside the opening, the sound of metal
claws on the surface of the deck. Seconds later
an enormous, hulking robot fills the corridor.
It walks in on on eight articulated metal legs
that move with a kind of fluidity and grace you
wouldn't associate with a machine of that size.
The monstrous alien robot turns to face you,
then stops. Needless to say, you don't get any
farther down the corridor.
```

Stapellauf

Die Strategiespiele der australischen Firma SSG erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Eines der jüngsten SSG-Spiele bekommt nun Zuwachs: Mit dem *Carriers at War Construction Kit* können sich ambitionierte Admiräle beliebig viele eigene Missionen zusammenbasteln. Selbst Flugzeugtypen und Schiffsklassen lassen sich per Mausklick entwerfen und zu neuen Flottenverbänden zusammenfassen. Wer sich vorab warmspielen will, greift auf drei neue Gefechtsszenarien zurück, die beim *Construction Kit* mitgeliefert werden. *mh*

Info:	**Carriers at War Construction-Kit**
Preis:	**zirka 60 Mark**
Firma:	**SSG/Electronic Arts**



Wir basteln uns ein paar neue Schiffe und schicken sie ins Gefecht

Break

Dank Euren Antworten auf den Laguna-Wettbewerb in POWER PLAY 8 liegt Lagunasoft jetzt unter einer großen Briefmasse begraben. Von Euren Reaktionen völlig überfahren, entschloß sich der deutsche Videospielvertrieb, den Einsendschluß nach hinten zu verschieben. Der neue Einsendeschluß für den Jimmy Connors Wettbewerb ist jetzt der 11. und 12.09.93. Für alle, die sich noch nicht schlüssig über ihre Teilnahme waren, noch ein kleiner Wink mit dem Zaunpfahl: Der deutsche Gewinner wird nicht am europäischen Finale teilnehmen, sondern direkt nach Los Angeles fliegen. cd

Hotline

Telefonterror in der *POWER PLAY*-Redaktion – während der Hotline-Zeiten brechen bei uns regelmässig alle Leitungen zusammen, unsere Assistentinnen erleiden einen mittleren Zusammenbruch und statt der freundlichen Stimme eines willigen Redakteurs piept Euch das schnöde Besetztzeichen aus dem Hörer. Verstärkt wird dies zudem noch durch die Urlaubszeit, in der ungefähr die Hälfte der Redaktion verwaist ist. Aus diesem Grund werden wir die Hotline vorübergehend einstellen. Bevor Ihr jetzt wutschnaubend das Telefon aus dem Fenster werft: Im Oktober starten wir wieder in alter Frische und mit verbesserten Dauer-Hilfsstrippe.

POWER-CHARTS

POWER-PLAY-Leser aufgepaßt! Wie die meisten von Euch schon so treffend bemerkt haben, bieten wir an dieser Stelle statt der Verkaufshits bekannter Händler Eure ganz persönlichen Charts. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Spiel sowie ein famoses *POWER-PLAY*-T-Shirt mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. *mh*



Wer wagt gewinnt: Das Sammlerobjekt der Begierde ist ein Autogramm-T-Shirt der *POWER-PLAY*-Crew

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt POWER-PLAY-Leser Alexander Stieling aus Weiterstadt seine privaten Softwarelieblinge vor. Hier kommt Alexanders persönliche Hitliste:

1. Kings Quest 5
2. Conquest of the Longbow
3. Aces of the Pacific

USA

Titel	Hersteller
1. X-Wing	LucasArts
2. Strike Commander	Origin
3. The 7th Guest	Virgin
4. Alone in the Darc	Infogrames
5. Eye of the Beholder	SSI
6. Freddy Pharkas	Sierra Online
7. Comanche Mission Disk 1	Nova Logic
8. Ultima 7: Serpent Isle	Origin
9. Ultrabots	Novalogic
10. Space Quest 5	Sierra Online

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In

Großbritannien

Titel	Hersteller
1. Desert Strike	Electronic Arts
2. Strike Commander	Origin
3. The Chaos Engine	Renegade
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. X-Wing	Lucas Arts
6. Body Blows	Team 17
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. Premiere Manager	Gremlin
9. Street Fighter 2	US-Gold
10. B-17 Flying Fortress	Microprose

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island
3. Eishockey Manager
4. Civilization
5. Body Blows

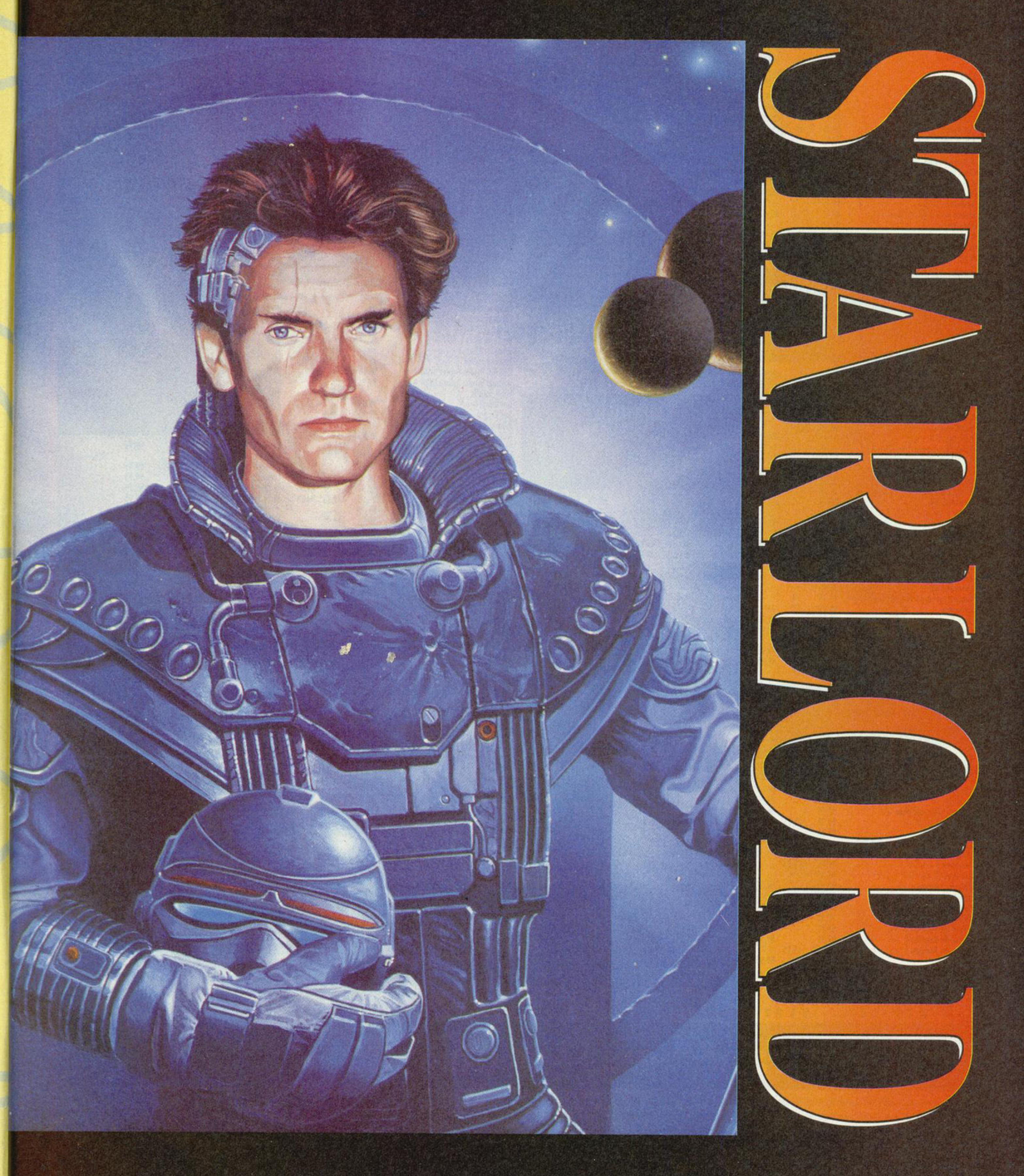
MS-DOS
1. Strike Commander
2. Indy 4
3. X-Wing
4. Monkey Island 2
5. Civilization

Super NES
1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Wing Commander
4. Desert Strike
5. Jimmy C. Tennis

Mega Drive
1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey '93
3. Flashback
4. World of Illusion
5. Gods

Platz	Vormonat	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(3)	Indiana Jones 4	LucasArts	11. Monat
2.	(4)	Civilization	Microprose	16. Monat
3.	(20)	Strike Commander	Origin	2. Monat
4.	(2)	X-Wing	LucasArts	3. Monat
5.	(1)	History Line	Blue Byte	5. Monat
6.	(2)	Monkey Island 2	LucasArts	17. Monat
7.	(-)	Eishockey Manager	Software 2000	1. Monat
8.	(8)	Formula One Grand Prix	Microprose	8. Monat
9.	(6)	Lemmings 2	Psygnosis	3. Monat
10.	(7)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	19. Monat
11.	(9)	Ultima Underworld 2	Origin	5. Monat
12.	(-)	Dune 2	Virgin Games	1. Monat
13.	(13)	Wing Commander 2	Origin	21. Monat
14.	(-)	Desert Strike	Electronic Arts	1. Monat
15.	(-)	Body Blows	Team 17	1. Monat
16.	(17)	Comanche	Novalogic	5. Monat
17.	(18)	Wizardry 7	Sir Tech	7. Monat
18.	(15)	Sensible Soccer	Renegade	9. Monat
19.	(-)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
20.	(-)	Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle	Origin	1. Monat

Strategie, Eroberung und Diplomatie im Zeitalter der interstellaren Raumfahrt. Ein kosmisches Epos.



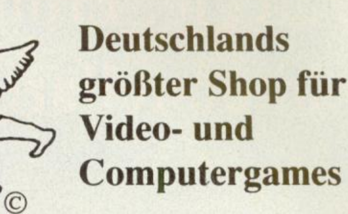
Demnächst für IBM PC-kompatible und Commodore Amiga Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon. BS17 6AY

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©



	PC	CD	AMIGA
1869 ++	89,95	-	74,95
7th Guest +	-	149,95	-
A-Train ++	99,95	-	99,95
A-Train Construction-Set ++	59,95	-	49,95
A.T.A.C. +	99,95	-	89,95*
Abandoned Places 2 ++	89,95*	i.V.	74,95
Aces of the Pacific +	89,95	-	-
Aces of the Pacific : 1946 +	29,95	-	-
Aces over Europe	99,95*	-	-
Alone in the Dark ++	99,95	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95*
Amberstar ++	89,95	-	defekt
Ambush at Sorinor	99,95	-	i.V.
Ancient Art of War i. t. Skies ++	89,95	-	89,95
Armored Fist	99,95*	-	-
B-17 Flighing Fortress ++	99,95	-	89,95
B.A.T. 2 ++	89,95	-	84,95
Bards Tale Construction Set +	79,95	-	74,95

Pirates Gold

Ein Klassiker kehrt zurück! In zeitgemäßem Super-VGA-Segeln durchschifft Ihr die Südsee erneut als Pirat auf der Suche nach Schätzen, Liebe, Familie und Abenteuern. Hat nix von seinem Charme eingebüßt...

PC 99,95 PC-CD i.V. MAC i.V. MD 129,95* SNES i.V.

	PC	CD	AMIGA
Bards Tale Trilogie +	99,95	-	?????
Battle Isle 1 inc. Data Disk 1 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95	-	49,95
Beneath a Steel Sky +	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	99,95*	-	-
Blue Force ++	94,95*	119,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	-	?????
Bundesliga Manager Prof. 2 ++	74,95	-	74,95
Burn Time ++	89,95*	-	74,95*
Burning Steel ++	89,95	-	-
Burning Steel Data Disks ++	59,95	-	-
Buzz Aldrins Race into Space ++	94,95	-	-
Carriers at War	89,95	-	74,95*
Castles 2 +	89,95	i.V.	i.V.
Chaos Engine +	i.V.	-	69,95
Chessmaster 5 Billion +	99,95	109,95	-
Civilization ++	99,95	119,95*	89,95
Clash of Steel	89,95	-	-
Comanche ++	99,95	-	-
Comanche Data Disk ++	59,95	-	-
Command HQ 1	69,95	-	-
Conquest of long Bow Robin Hood ++/+	99,95	i.V.	-
Cyberrace	99,95*	i.V.	i.V.
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95	-	79,95*
Dark Sun 1	89,95*	-	i.V.
Death Knights of Krynn ++	89,95	-	79,95
Desert Strike +	i.V.	-	69,95
Die Schöne und das Biest ++	99,95	i.V.	-

Lands of Lore 1

Westwood Geniestreiche ohne Ende. Diesmal gibt's mit "Throne of Chaos" wieser einen 3D-Rolli im Beholder-Look. Die gigantischen Grafiken und Soundeffekte sind mal so eben 20 MB hoch...

PC 89,95* PC-CD i.V. MAC i.V.

	PC	CD	AMIGA
Die Siedler ++	i.V.	-	89,95*
Dogfight ++	99,95	-	89,95*
DSA Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95
Dune 1 ++/+/++	89,95	129,95*	84,95
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Dungeonmaster + Chaos Strikes Back ++	-	-	69,95
Dungeonmaster 1 ++	79,95	-	-
Eco Quest 1 ++/+	99,95	119,95	-
Eco Quest 2 ++/+	99,95*	i.V.	-
Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Empire Deluxe SVGA ++	99,95*	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	-	79,95
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++/-/++	89,95*	119,95	i.V.
F-117 A +	99,95	-	89,95*
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	i.V.	-
Falcon 3.0 +	99,95	-	-

	PC	CD	AMIGA
Falcon 3.0 Oper. Fighting Tiger +	59,95	-	-
Fantasy Empires	89,95*	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++/+	99,95*	i.V.	-
Front Page Sports Football	89,95	-	-
Gateway 2	99,95*	119,95*	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	-	79,95
Global Conquest +	99,95	-	-
Goal ++	69,95*	-	69,95
Gunship 2000 +	99,95	114,95	89,95
Gunship 2000 Mission Builder +	59,95	s.o.	i.V.
Hannibal ++	89,95	-	74,95
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon 1.2.1 +	99,95	-	94,95
Harpoon Battlesets +	49,95	-	39,95
Harpoon Szenario Editor +	49,95	-	44,95
Harrier Jump Jet ++	99,95	-	i.V.
High Command	99,95	-	-
Hired Guns +	84,95*	-	69,95*
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Incredible Machine 1 ++	89,95	-	-
Indiana Jones 3 VGA ++	89,95	-	69,95
Indiana Jones 4 ++/+/++	94,95	109,95	89,95
Inka ++	99,95	i.V.	-
Iron Helix	-	169,95*	-
Ishar 2 ++	89,95	-	69,95*
Jagged Alliance	89,95*	-	-

Tornado

Die Macher vom Falcon 3.0 schlagen endlich wieder zu. Angeblich werden ja diesmal auch die Nicht-PC-Besitzer von ihrem Detail-Wahn heimgesucht. Noch mehr Boden-Details und Flugrealismus sind angesagt...

PC 89,95 MAC i.V. AMIGA 79,95* ST i.V.

	PC	CD	AMIGA
JOYPAD GRAVIS	69,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK inc. Jetfighter 2	109,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	149,95*	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95
JOYSTICK THRUSTMASTER FLIGHT	199,95	-	-
JOYSTICK THRUSTMASTER WEAPON	199,95	-	-
JOYSTICK VIRTUAL PILOT	169,95	-	-
Journeyman Project	-	169,95*	-
Jutland	-	149,95	-
Kings Quest 5 ++/+/++	109,95	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++/+/++	99,95	109,95	i.V.
Lands of Lore 1 ++	89,95*	i.V.	-
Larry 1 VGA +	89,95	-	84,95
Larry 5 ++	99,95	109,95*	84,95
Laura Bow 2 ++/+	99,95	109,95	-
Legend of Kyrandia 1 ++/+/++	89,95	89,95	109,95
Legend of Kyrandia 2 ++/+/++	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse ab	49,95	-	39,95
Lionheart ++	-	-	69,95
Loom ++/+/++	79,95	119,95	74,95
Lord of the Rings 1 +/++	-	129,95*	79,95
Lord of the Rings 2 +/++	84,95	-	74,95*
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	-	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	109,95	-	-
Lost Vikings ++	89,95	-	79,95
Lothar Mathäus Premier League ++	89,95*	-	69,95*
Mad TV ++	89,95	-	74,95
Maniac Mansion 2	89,95	109,95	-
Maniac Mansion 2 ++	94,95*	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5 ++	94,95*	-	-
Monkey Island 1 ++	89,95	119,95	74,95
Monkey Island 2 ++	89,95	i.V.	89,95

	PC	CD	AMIGA
NCAA Basketball	99,95*	-	-
Patrizier ++	89,95	109,95	79,95
Perfect General ++	89,95	-	89,95
Perfect General Data Disk ++	69,95	-	69,95
Pinball Dreams ++	74,95*	-	69,95
Pinball Fantasies ++	i.V.	-	69,95
Pirates Gold SVGA	99,95	i.V.	-
Pirates Gold SVGA ++	99,95*	i.V.	-
Planets Edge ++	89,95	-	-
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95

Jungle Strike

Der explosiver Nachfolger des legendären Desert Strike. Mit Helikopter, zu Fuß, Stealth Fighter und Hoovercraft geht's den Drogenbaronen an den Kragen. 9 hammerharte Level und 16 MEG voller Action warten auf Euch und die BPS...

MD 129,95 SNES i.V.

	PC	CD	AMIGA
Populous 2 +	89,95	-	69,95
Powermonger +	89,95	-	74,95
Prince of Persia 2 +	84,95	-	74,95*
Protostar 1 ++	99,95	119,95*	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	i.V.	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-
Railroad Tycoon +/+/++	49,95	49,95	89,95
Railroad Tycoon Deluxe SVGA	99,95	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA ++	99,95*	i.V.	-
Rebel Assault	-	i.V.	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95*	-	-
Return of the Phantom ++	99,95*	i.V.	i.V.
Return to Zork	99,95*	i.V.	-
Revell Motor Stars	-	129,95	-
Ringworld +	99,95	109,95	-
Rules of Engagement 2	99,95*	-	-
Seal Team +	94,95*	-	-
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	129,95*	84,95*
Shanghai 2 ++	89,95	-	-
Sherlock Holmes 1 ++/+	99,95	119,95*	-
Siege 1 inc. Data Disk	99,95	-	i.V.

Syndicate

Die Weltherrschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 20?? erwarten kann. Blade Runner meets Popoulus, made by Bullfrog. Die nicht entschärfte US-Version gibt's selbstverständlich bei uns auf Anfrage...

PC 94,95 PC-CD i.V. MAC i.V. AMIGA 69,95
A1200 i.V. SNES i.V. MD i.V.

	PC	CD	AMIGA
Silent Service 2 +	94,95	-	89,95
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City Deluxe +	89,95	-	89,95
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm +	99,95*	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95*
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE +	199,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00	-	
SOUNDBLASTER PRO DELUXE +	349,00	-	-
Space Crusade ++	84,95	-	69,95
Space Hulk ++	94,95	-	84,95*
Space Quest 1 - 4 Paket	109,95	-	-
Space Quest 1 VGA +	94,95	-	84,95
Space Quest 4 ++	99,95	109,95	69,95
Space Quest 5 ++/+	99,95	109,95*	-
Spaceship Warlock	-	i.V.	-
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Special Forces +	94,95	-	89,95
Spelljammer 1 ++	89,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++/+/++	94,95	129,95*	i.V.
Starlord	99,95*	-	-

	PC	CD	AMIGA
Streetfighter 2 ++	79,95*	-	69,95
Strike Commander +	99,95	i.V.	-
Strike Commander Missions +	49,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	44,95	s.o.	-
Stronghold	89,95*	-	-
Stunt Island ++	99,95	-	-
SWOTL	89,95	129,95	-
Syndicate ++	94,95	i.V.	69,95
Take a Break : Pinball	89,95	-	-
Task Force 1942 +	99,95	-	i.V.
Terminator 2029	119,95	-	-
The Games Summer Challenge +	84,95	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.
Their Finest Hour +	74,95	-	74,95
Tony Larussa Baseball 2	89,95	-	-
Tony Larussa Baseball 2 Datendisks	49,95	-	-
Tornado +	89,95	-	79,95*
Treasures of the Savage Frontier ++	89,95	-	79,95*
Turrican 3 ++	-	-	69,95*
Ultima 6 +	s.o.	s.o.	69,95
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-1 Mission : Forge of Virtue +	49,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	99,95	-	-
Ultima Hexalogie 1-6	-	119,95	-
Ultima Trilogie 1-3	119,95	-	-

Railroad Tycoon Deluxe

Jetzt steht Euch wieder (mal) nächtelanges Schienenbauen bevor. In der Technik der 90er mit hochauflösender 256-Farben-Pracht warten auch 2 neue Kontinente, Afrika und Südamerika, darauf, vernetzt zu werden.

PC 99,95 PC-CD i.V. MAC i.V.

	PC	CD	AMIGA
Ultima Trilogie 4-6	99,95	-	-
Ultima U1 + Wing Commander 2	-	119,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
Unlimited Adventures	89,95	-	-
V for Victory 3	99,95	-	-
V for Victory 4	99,95*	-	-
Wall Street Manager - Rags to Riches ++	94,95*	-	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95	-	74,95
When 2 Worlds War	99,95	-	i.V.
Wing Commander 1 ++	-	-	69,95
Wing Commander 1 Academy +	59,95*	-	-
Wing Commander 1 Deluxe +	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Wing Commander 2 Zusatzdisketten +	49,95	s.o.	-
Wizardry 6 ++	49,95	-	69,95
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions +	44,95	-	-
Xenobots +	94,95	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Mario All Stars

Die vom guten alten NES bekannten Super Mario Teile 1 bis 3 und Mario USA als Sammlung auf einer Cartridge. Farb- und Sound-Mäßig auf 16 Bit Niveau frisiert ist's das Überspiel für die ganze Familie.

SNES 149,95*

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Amberstar	-	29,95
Civilization Strategy Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA	-	29,80
Dynamix Great War Planes PRIMA 340 S.	59,95	-
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95*	-
Eye of the Beholder 3	49,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat+Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Gunship 2000 PRIMA 230 Seiten	59,95	-
Lucasfilm Air Combat PRIMA 470 Seiten	59,95	-
Might & Magic 5	49,95	29,95
Ultima 4 - 6 Avatar Adv. PRIMA 400 Seiten	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 Seiten	59,95	-

030/6946043

10-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/69441 56

Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

++++PC+++++AMIGA+++++CD-ROM++++ATARI-ST+++++SUPER-NES+++++MEGA-DRIVE+++++MEGA-CD++++
++++MAC-CD+++++GAME-GEAR+++++LYNX+++++GAMEBOY+++++BRETTSPIELE+++++ROLLENSPIELE++++++

Händleranfragen erwünscht!

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBESJAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompabilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (13.7.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel


ONLY THE BEST
Hilfe! Uns wächst die Arbeit langsam aber sicher über den Kopf. Unsere POWER-PLAY-Testcrew wühlt sich bis zum Umfallen durch den Wust an frischen Spielemustern und buddelt sich bis tief in die Nacht durch säckeweise Leserpost. Um unsere Mannschaft vor der völligen Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung einen/eine
REDAKTEUR/IN
Unser/e Wunschkandidat/in verfügt über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung. Eine langjährige Spielerfahrung sowie eine flotte Schreibe und gute Englischkenntnisse setzen wir ebenso voraus wie Teamgeist, Kreativität und die Fähigkeit zum selbständigem Arbeiten. Wer sich dann noch traut, mit unkonventionellen Kollegen zusammenzuarbeiten, beim Umgang mit technischem Gerät keine Schwellenangst verspürt und in der Lage ist, termingerecht zu arbeiten, ist unser/e Mann/Frau.
Aber Vorsicht: Bei uns in der POWER PLAY wird zwar ziemlich viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Als Redakteur/in recherchiert Ihr für aktuelle Reportagen und Storys, betreut Rubriken, schreibt Schwerpunktartikel und Testberichte. Ihr verbringt viel Zeit damit, bestehende Kontakte im In- und Ausland zu pflegen und natürlich neue Verbindungen zu knüpfen.
Zugegeben, wir verlangen eine ganze Menge, bieten dafür aber einen sicheren Arbeitsplatz in einem der wichtigsten Fachverlage und beim führenden Fachmagazin für Computer- und Videospiele, eine lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.
Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und zwei Probeartikel) an folgende Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
Kennwort: POWER PLAY
z.Hd. Frau Sabine Stadler
Postfach 1304
85531 Haar

Wirbelwind

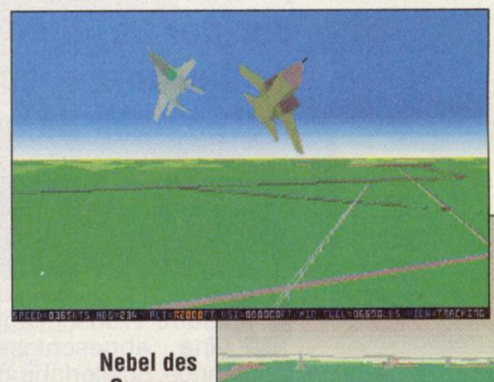


600 Knoten schnell und 200 Fuß hoch – der Tornado im Ansturm

Tornado

Es ist noch gar nicht so lange her, da buhlten zwei Nobelsimulationen um die Gunst der Fliegerherzen. Die Rede ist von Spectrum Holobytes *F-16 Falcon* und Digital Integrations Flugpendant *F-16 Combat Pilot*. Digital Integration verlor damals den Luftkampf und und zog im *POWER PLAY*-Wertungsgefecht den kürzeren. Vor zwei Jahren startete Spectrum Holobyte mit einer frisch überarbeiteten PC-Version durch: *Falcon 3.0* wurde ein Star am Simulationshimmel und gilt auch heute noch als knackige Referenzsimulation. Digital Integration hatte es mit dem Nachfolger von *F-16 Combat Pilot* nicht ganz so eilig und ließ die Fans ganze drei Jahre mit den Füßen auf dem Boden. Aus verständlichen Gründen sollte diesmal eine andere Maschine als die F-16 auf die Simulationsbank – Digital Integration's patriotische Wahl fiel auf den Vorzeigejet der europäischen Streitkräfte, den *Tornado*. Der Europavogel existiert in drei verschiedenen Varianten. Allerdings findet Ihr nur zwei dieser *Tornado*-Typen in der Simulation wieder: Den sogenannten IDS-(Interdictor Strike-) sowie den ADV-(Air Defence Variant-)Tornado. Dabei ist der ADV-Tornado zum Luft-Luft-Kampf und der ISD für Luft-Boden-Einsätze prädestiniert. Die dritte Variante wird fast ausschließlich zur Luftaufklärung in Deutschland eingesetzt und trägt das Kürzel ECR (Electronic Combat Reconnaissance).

Digital Integration brachte so ziemlich alle Originalsysteme in der Simulation unter. An High-Tech wurde im Simulations-Tornado nichts vergessen. Zur Flugunterstützung steht Euch das ADFS-System, das den Tornado in 200 Meter Höhe über den Boden leitet, über das Laserzielsystem, bis zur automatischen Schubkontrolle zur Hand. Nur ein aktuelles System blieb auf der Strecke: Mittlerweile hat der *Tornado* ein System, das Schwenkflügel und die Klappen automatisch an die Geschwindigkeit des Flugzeugs anpaßt. Im Spiel bleibt diese Aufgabe Euch überlassen. Dafür werden alle Waffensysteme, die am echten *Tornado* baumeln, auch in der Simulation eingesetzt. Das digitale Arsenal des Schreckens enthält "normale" Luft-Luft-Raketen, wie Anti-Runway-Bomben, die kurz vor dem Aufschlag in zahlreiche Mini-Bömbchen zerplatzen. Bevor Ihr aber mit dem *Tornado* durch die Wolkendecke stoßt, stehen einige Übungen an. Wie es sich für einen Simulator gehört, wurde auch bei *Tornado* nicht auf die obligatorische Trainingsoption verzichtet. Hier dürft Ihr Euch in verschiedenen Übungsszenarien an die Bedienung Eures Jets gewöhnen. Schon im Trainingsmodus findet Ihr ein ganzes Spektrum an verschiedenen Missionen: Von der Freiflugübung bis zum ersten Übungsbomben könnt Ihr Euch für die folgenden Kampfeinsätze rüsten. Habt Ihr Euch erst einmal warmgeflogen, warten die ersten echten Einzelmissionen, in denen es dann ernster zur Sache geht. Neben vorgefertigten Aufträgen gibt's auch sogenannte "freie" Missionen, in denen Ihr



Meeting: Eine MiG gesellt sich zu unserem Tornado

Nebel des Grauens: Der Truck-Convoi hat die Nebelscheinwerfer eingeschaltet

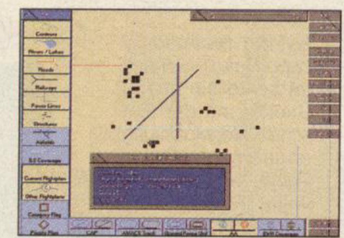
Schlicht, aber praktisch: die Waffenauswahl ergänzt sich automatisch

super

Nachdem *Strike Commander* die fraktale Luftschlacht eröffnete, hätte wohl niemand mehr einen Pfifferling auf die konventionelle Polygontechnik verwettet. Nachdem *Aces over Europe* bereits wieder einige Pluspunkte für die Polyontechnik sammelte, zeigt nun Simulationsaltmeister Digital Integration, was man aus dieser Technologie noch alles herausholen kann. Der Verzicht auf schummrig vernebelte Horizonte setzt jede Menge Kapazitäten für andere Feinheiten frei. Kein Wunder, daß man die *Tornado*-Welt am besten mit einer sehr belebten Eisenbahnplatte vergleichen kann. Ständig gibt es irgendwelche Neuigkeiten zu bestaunen, die Tankstelle von nebenan und der Bauernhof auf weiter Flur wirken fantastisch real. Das gewisse Etwas dieser Simulation ist die Pilotensicht, denn hier hat der Hobbypilot wirklich das Gefühl, mit 600 Knoten und 200 Fuß über der Oberfläche zu fliegen. Rundherum wurde die Simulation mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die massigen Optionen des Tornados befriedigen nicht nur den Technikertrieb, sondern lassen auch viel Freiraum für leistungsschwache Rechner übrig. Die Features gehen Hand in Hand mit der Komplexität des Programms. Die gehäufte Missionsauswahl läßt kaum Wünsche offen: Von den umfangreichen Trainingsmissionen bis zum ausgeklügelten Campaignmode wirkt das Programm wie aus einem Guß. Die anspruchsvolle Simulation ist das pure Gegenteil zu Origins *Strike Commander*. Anstatt actionhaltiger Bodenattacken müßt Ihr mit Eurem *Tornado* eher strategische Aufgaben lösen. Sehnt sich Euer Fliegerherz also nach neuen Luftabenteuern mit gehobenerem Schwierigkeitsgrad, solltet Ihr *Tornado* nicht auslassen.

in dem Einsatzeditor den Flugplan sowie die gewünschten Ziele festlegt und aktuelle Wetterbedingungen kontrolliert. Verhaut Ihr Euch bei der Planung, gibt der Editor eine passende Fehlermeldung aus. Im Gegensatz zu den gefahrlosen Trainingsmissionen schauen die Feinde in den regulären Einsätzen natürlich nicht mehr unbeteiligt zu, wenn Ihr ein Kernkraftwerk oder einen Bahnhof bombardiert, sondern schießen gemein zurück.

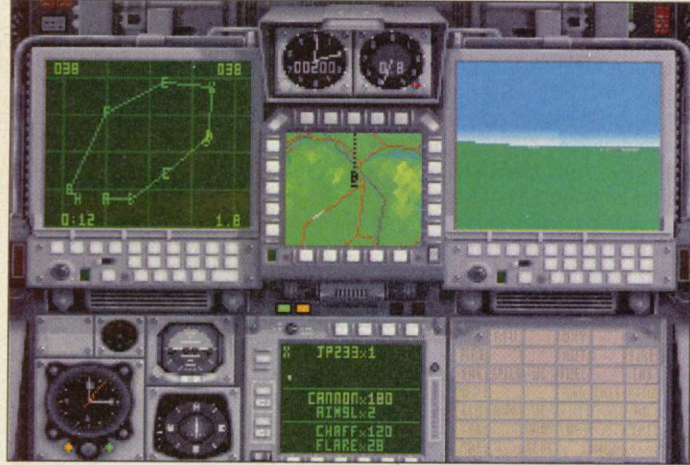
Piloten, die keine Lust mehr haben, Solo-Aufträge zu fliegen, greifen entweder auf die Duellvariante (per Modem oder Link-Kabel), den Campaign-Modus oder die Command-Option zurück. Letztere läßt sich jedoch nur dann anwählen, wenn Eurer Pilot einen entsprechend hohen Rang erreicht hat. Ein Tip: Der Pilot, der beim Spiel mitgeliefert wird, ist schon so weit befördert, daß Ihr mit ihm als Commander eigenhändig Flugpläne erstellt, strategisch wichtige Ziele markiert und den Einsatz im Verband mit anderen Tornados mitfliegt. Die Einsatzgebiete unterscheiden sich selbstverständlich vom Trainingsgelände. Insgesamt stehen Euch drei verschiedene Kampfgebiete zur Auswahl.

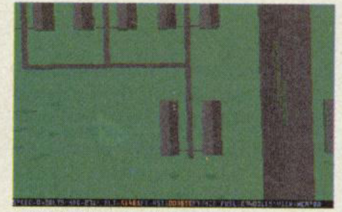

Planung ist Flugvoraussetzung

Seid Ihr in der Luft, könnt Ihr die Umgebung nicht nur durch das Cockpit oder die Infrarotoptiken des Navigatorplatzes betrachten, sondern auf verschiedene zoom-, und drehbare Außenansichten zurückgreifen. Ihr betrachtet Euren Flieger aus der Satellitenperspektive, vom Boden aus oder von außen; per Tastendruck beobachtet Ihr abgefeuerte Waffen auf dem Weg zum Ziel. Sogar alle anderen Flugzeuge oder Bodenobjekte lassen sich auf Wunsch untersuchen. Da rattern Züge über Gleise, Panzer rumpeln durchs Gelände, MiGs schwirren durch die Wolken und Helikopter flattern über Hügel. Ein weiterer Clou: Jedes Kampfgebiet läßt sich via "Explore"-Modus genau unter die Lupe nehmen. Hier bekommt Ihr eine Landkarte des aktuellen Geländes zu sehen, auf Knopfdruck wird die Umgebung in 3-D eingeblendet. Per Maus "fliegt" Ihr nun völlig unbeschwert und könnt jedes Bodendetail in Ruhe begutachten. *cd*

Super

Da hat sich Digital Integration kräftig Zeit gelassen, um eine vernünftige Flugsimulation auf die Beine zu stellen. Aber das Warten hat sich gelohnt: Nach dem vier Jahre alten *F-16 Combat Pilot* hebt endlich *Tornado* ab und startet erfreulicherweise senkrecht in die mager besiedelte Atmosphäre der Spitzensimulationen. An *Tornado* scheint einfach alles zu stimmen. Der NATO-Flieger selbst wird bis ins kleinste Detail mit all seinen Eigenschaften und Apparaturen simuliert – man merkt dem Programm den dreijährigen Recherchierstreß regelrecht an. Doch auch spielerisch steht *Tornado* der Vorzeigesimulation *Falcon 3.0* kaum nach. Neben etlichen Trainingsmissionen, die Euch feinfühlig auf den späteren Pilotenstreß vorbereiten, dürfen reine Kampfmissionen und einige sehr knackige Campaigns gespielt werden. Besonderes Lob verdient die Zwei-Spieler-Option und der Command-Modus, in dem der Kleinkrieg ganz persönlich vorbereitet, geflogen und verantwortet werden muß. Auch der Missionsplaner ist in seiner Einfachheit und Wirkungsweise schlichtweg genial und gefällt mir noch um einiges besser, als der des letzten *Falcons*. Obwohl der sehr automatisierte *Tornado* in vielen Situationen keine gigantischen Anforderungen an das fliegerische Können stellt und nebenbei eine gehörige Portion taktischen Feingefühls voraussetzt, werden nur Simulationsliebhaber von Anfang an begeistert sein. Alle anderen werden sich erst nach einer Eingewöhnungsphase an die komplexe Elektronik des Fliegers gewöhnen.


Schüsse, Bomben und Raketen: Für Abwechslung ist gesorgt


Ein Ziel im Fadenkreuz...


...gehört der Vergangenheit an



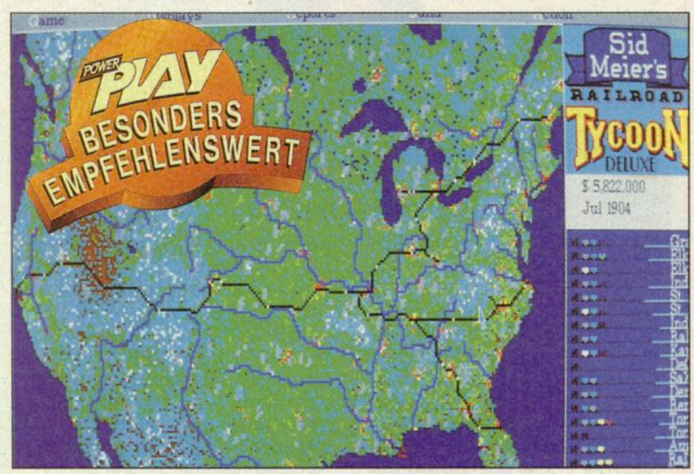
Der normale Cockpitblick dient zum Angriff, der obere Bildschirm zeigt Euch die Fluginformationen.

Genre: Simulation
Hersteller: Digital Integration
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Digital Integration

MS-DOS 87%

Grafik: 79% **Sound:** 46%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 640 KByte EGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: Amiga, ST, CD-ROM

Bahn frei!



Lohnt der Kauf für ein paar SuperVGA-Grafiken?

Railroad Tycoon

Deluxe

Im Jahr 1991 setzte sich im Handumdrehen ein Strategieprogramm aus dem Hause Microprose an die Spitze der Beliebtheitskala und wurde von der *POWER PLAY* sogar zum Spiel des Jahres gekürt. Der Name des Programms ist mittlerweile ebenso Legende, wie der Designer, der hinter dieser Softwareperle steckt. Die Rede ist von Sid Meiers *Railroad Tycoon*.

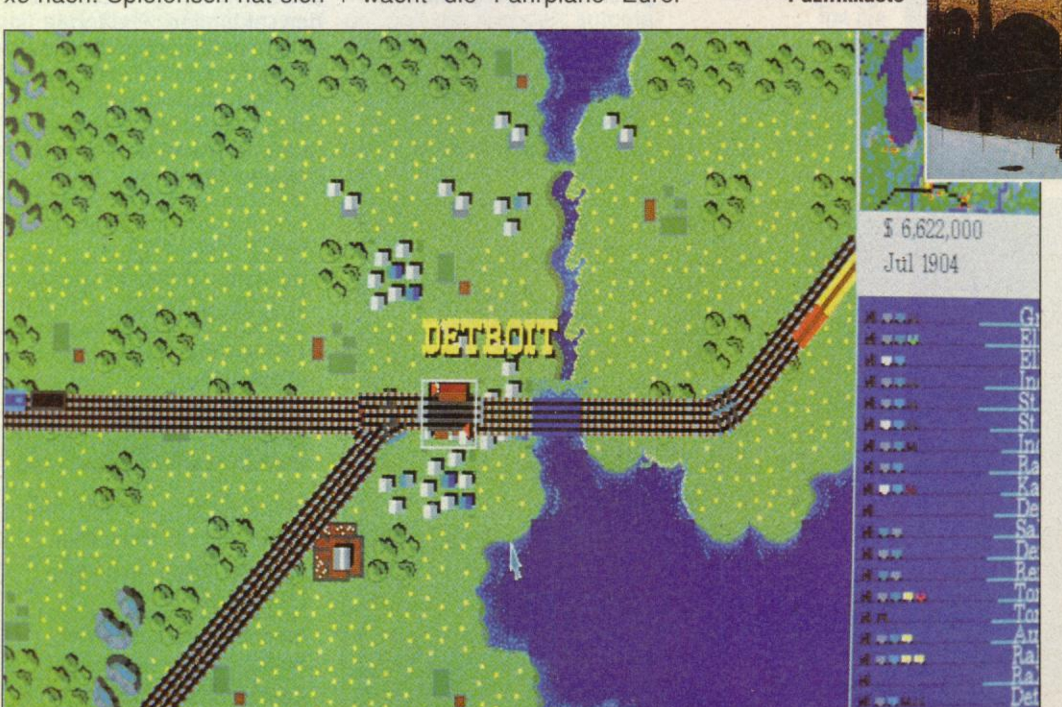
Nun schiebt Microprose eine Neuauflage des Klassikers mit Namen *Railroad Tycoon Deluxe* nach. Spielerisch hat sich bei *Railroad Tycoon Deluxe* gegenüber dem Vorgänger nichts geändert. Als frischgebackener Eisenbahnmogul müßt Ihr auf einem Gebiet Eurer Wahl (Europa, Südafrika, Nordamerika, Südamerika, oder die West-, und die Ostküste der USA) ein blühendes und möglichst ertragreiches Bahnimperium errichten. Ihr verlegt auf der Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist, Gleise, baut Tunnels und Brücken, kümmert Euch um Aktienpakete und überwacht die Fahrpläne Eurer Züge. Per Mausklick hängt Ihr neue Waggons an Lokomotiven, verstellt Signale und erweitert bestehende Bahnhöfe. Wie schon aus dem Klassiker gewohnt, stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Wahl, computergesteuerte Eisenbahn-Konkurrenten basteln ebenfalls an einem eigenen Streckennetz.

Neu sind bei der *Deluxe*-Version nicht nur zwei neue Gebiete, sondern vor allem die grafische Aufmachung. Mußten die Eisenbahner beim Oldie noch mit EGA-Grafik auskommen, unterstützt *Railroad Tycoon Deluxe* nun SuperVGA. Außerdem wurden dem Programm digitalisierte Soundeffekte spendiert. *mh*

super

Auf der *Railroad Tycoon Deluxe*-Schachtel sollte ein großer Sticker mit der Aufschrift "Mogelpackung" angebracht werden. Denn wer hinter der vollmundigen Bezeichnung *Deluxe* ein Super-*Railroad Tycoon* erwartet, wird gewaltig enttäuscht. Unter dem Tarnmantel der "Edel"-Version verbirgt sich nichts anderes als das zwei Jahre alte (geniale) Originalspiel, das nur mit ein paar Super-VGA-Bildchen, einer Handvoll Digi-Sounds, sowie zwei neuen Kontinenten aufgepeppt wurde – und selbst dafür mußte noch eines der alten Gebiete (nämlich England) weichen. Außerdem sind die kosmetischen Veränderungen in keinster Weise neu: In den "Genuß" von *Railroad Tycoon Deluxe* kamen bereits MacIntosh-Besitzer und Japans Hobby-Bahner. Im fernen Osten wird nämlich eben diese Variante als normales *Railroad Tycoon* für Nipponrechner verscherbelt. Weder die Limitierungen des Oldies (nicht mehr als 32 Stationen und 32 Züge) noch die eigentliche Grafik des Spielfeldes wurde geändert. Sogar der Cheat-Modus des Originals befindet sich unverändert in der "angeblichen" *Deluxe*-Variante. Daß Microprose ein solche halbherzige Neuauflage (die im Prinzip keine ist) auch noch als Vollpreisspiel anbietet und aufsteigewilligen, registrierten Besitzern des Originals für die *Deluxe*-Version nochmal eine Update-Gebühr in Höhe von zirka 70 Mark abknöpfen möchte, nenne ich schlichtweg Nepp. Daß wir uns nicht falsch verstehen: *Railroad Tycoon* gehört noch immer zu meinen absoluten Lieblingsprogrammen – *Railroad Tycoon Deluxe* ist zwar brillant, hätte aber mehr Sorgfalt verdient.

Traum aller Eisenbahner: Ein Schienenstrang von der Atlantik- bis zur Pazifikküste



Was heißt hier *Deluxe*? *Railroad Tycoon* im neuen Gewand.

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 130 / 70 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 89%

Grafik: 49% Sound: 54%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz, 2 MByte RAM, 6 MByte Festplatte, SVGA
Unterstützt: Roland, Maus, Soundblaster (Pro),
Erschienen: MacIntosh

BLASTAR

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
BBS: 06196-930 222

- 12 unterschiedliche Ebenen
- Hunderte intelligente Hybriden
- Multidirektionales Scrolling
- Voll animierte Hintergründe
- 800 KB Hardcore Techno Trance-Musik
- 200 KB Soundeffekte
- Parallax-Scrolling
- 3 MB Grafiken
- Mehr als 400 Bildschirme Spielfläche
- Alien-Steuerung nach dem neusten Stand der Technik

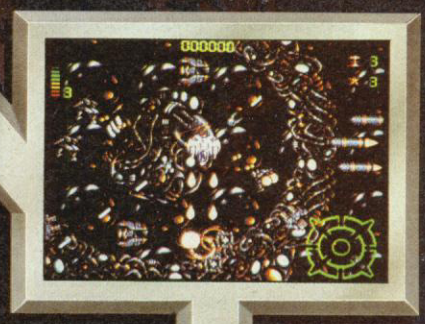


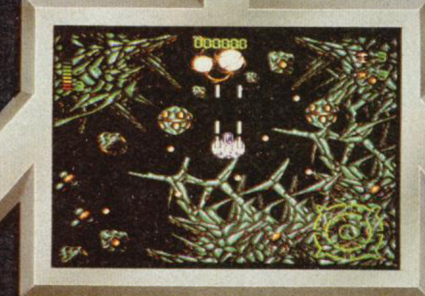
Verfügbar für Commodore Amiga (1MB erforderlich)

















Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!

Nummer 5 lebt!


Start frei für den Flight Simulator Nummer 5

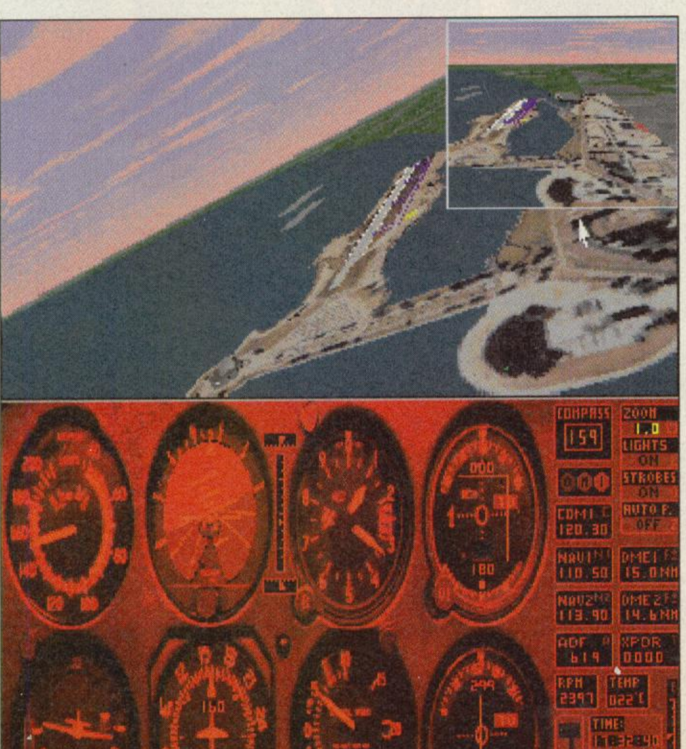
Flight Simulator 5

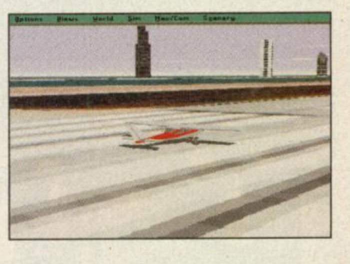
gut

Ich gebe offen zu, daß ich mich nie so richtig mit dem *Flight Simulator* und seinen Kollegen wie dem *ATP* anfreunden konnte. Zugegeben, der *Flight Simulator* ist schlichtweg eine der realistischsten – wenn nicht gar die realistischste – Simulation die es für PCs gibt. Von den Funkfeuern der Flughäfen, über das Flugverhalten der Maschine bis zu den Wetterbedingungen, stimmt hier einfach alles bis auf den letzten Pixel. Der *Flight Simulator* ist sogar so genau, daß er in den USA als Hilfsmittel zur Pilotenausbildung offiziell zugelassen ist. Das ist alles schön und gut, aber wenn ich mit der Cessna oder dem Learjet von Chicago nach New York fliege, ist das zwar unheimlich realistisch, aber auch unheimlich langweilig. Hier eine Kurskorrektur vornehmen, da einen Funkspruch loslassen, dort den Öldruck kontrollieren bieten mir persönlich nicht genügend Aufregung, um mich länger als ein paar Stunden an den Monitor zu fesseln. Daß wir uns hier nicht falsch verstehen: Der *Flight Simulator 5* ist ein tolles Programm und einige Flugsituationen machen einen Heidenspaß (z.B. ein nächtlicher Rundflug über Chicago oder eine Umkreisung des Eiffelturms), aber auf Dauer reicht mir das nicht. Ich ziehe – allerdings nur als Simulation – einen spannungsgeladeneren Kampfeinsatz mit *Falcon 3.0* oder im *Tornado*-Cockpit einfach vor. Hier hilft nur das Warten auf einige der angekündigten Zusatzdisketten: Beispielsweise ist eine Kampfjet-Szenariodisk in Vorbereitung, mit der man sogar von einem Flugzeugträger starten darf. Ein dickes Lob geht hingegen an das Grafikerteam um den *Flight Simulator*-Erfinder Bruce Artwick. Wurde die Langeweile im *Flight Simulator-5*-Vorgänger noch durch die schlichte Polygon-Grafik verstärkt, bietet Nummer Fünf in puncto Optik jede Menge Abwechslung. Von den akribisch bebauten Städten, bis zum nächtlichen Sternenhimmel und zahlreichen Bodenobjekten werden viele optische Schmankerl geboten, die allerdings nur auf entsprechend potenten Rechnern voll zur Geltung kommen. Die hohe SVGA-Auflösung sieht zwar gut aus, ruckelt aber kräftig. Die niedrige Auflösung ist ausreichend schnell, um ein flottes Flugefühl zu garantieren und macht auch schon was her.

Fliegen gehört, spätestens seit dem verunglückten Höhenflug von Ikarus, zu den ältesten Menschheitsträumen. Dummerweise fehlen der Spezies Mensch von Natur aus die Voraussetzungen, um sich ohne Hilfsmittel in die Lüfte zu heben. Aus diesem Grund fummeln seit Jahrhunderten Erfinder und Wissenschaftler an Gerätschaften, die es dem plumpen Zweibeiner, trotz natürlicher Mankos, erlauben sollen, den Vögeln Konkurrenz zu machen. Dank moderner Technik scheint die Hürde nun endgültig genommen zu sein: Jedes Jahr jetten ein paar Millionen Menschen über den Globus. Jedoch der Uralttraum ist immer noch geblieben: Denn während wir gemütlich in der Touristenklasse unseren Kaffee schlürfen, träumen wir davon, selbst den Jet durch die Wolken zu steuern. Leider kommen nur wenige von uns in den Genuß, am Steuerknüppel eines Flugzeugs zu sitzen. Der Großteil der Menschheit muß mit den hinteren Plätzen vorliebnehmen. Mit Hilfe der Computertechnik können auch Otto-Normal-Bürger – allerdings nur auf dem Bildschirm – für ein paar Stunden den Thrill des Fliegens erleben.

Computersimulation heißt das Zauberwort, das aus jedem von uns einen waschechten Piloten werden läßt. Simulationen, insbesondere Flugsimulationen, erfreuen sich deshalb seit Jahren ungebrochener Beliebtheit. Im Regelfall sind die meisten Simulationen militärischer Natur. An Bord eines schnittigen Kampfjets brausen wir über Feindterritorium, bombardieren vorgegebene Ziele oder liefern uns mit den computergesteuerten Feindfliegern heftige Duelle am digitalen Himmel. So beliebt die Militärspiele auch sind, Simulationsspitzenreiter ist seit rund 10 Jahren ein höchst ziviles Programm: Der berühmte *Flight Simulator*. Dieser Tage erscheint nun die neuste Fassung des Oldies: Der *Flight Simulator 5*. Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich gegenüber der Vorgängerversion nur wenig geändert. Wie gewohnt, fliegt Ihr an Bord einer Cessna oder eines Lear-Jets über die Flughäfen dieser



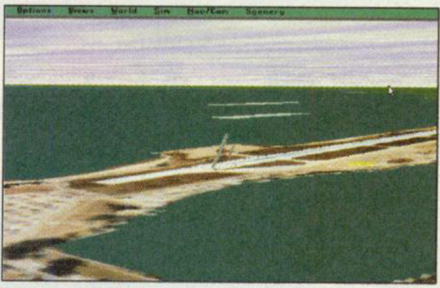



Oben: Die Piste von Flight 5, darunter die Version aus Teil 4

Links: Ein nächtlicher Landeanflug auf den Flughafen


Inklusive: Ein Rundflug über München

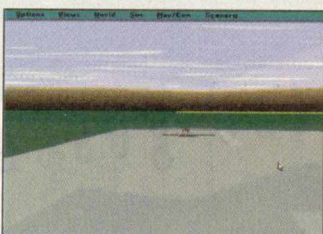

Mit dem Lear-Jet über Paris


Die eigene Maschine von außen

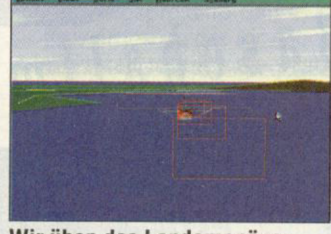
Welt. Ebenfalls wieder mit dabei ist der beliebte Doppeldecker Sopwith Camel, mit dem Ihr Eure Runden drehen könnt. Im Grundprogramm dienen derzeit eine Handvoll Städte wie Chicago, New York und Paris als Flugszenario, weitere Flughäfen werden in Form von Zusatzdisketten separat angeboten. Besitzer älterer Szenariodisketten brauchen übrigens nicht gleich zu verzweifeln: *Flight Simulator 5* futtert anstandslos ältere Zusatzflughäfen. Diese werden dann allerdings mit der alten *Flight-Simulator-4*-Grafik dargestellt.

Geblieben ist auch die komplexe Steuerung sowie zahlreiche Einstelloptionen. *Flightsimulator 5*-Anfänger stellen kurzerhand ein simpleres Flugverhalten ein, schalten den Treibstoffverbrauch und die Kollisionsabfrage aus. Im "Ultraleicht"-Modus übernimmt der Computer sogar auf Kommando das komplette Landemanöver für Euch. Wollt Ihr spezielle Situationen "nachspielen" helfen einige Tutorial-Optionen über die ersten Startschwierigkeiten hinweg. Profis und Veteranen der älteren *Flight-Simulator*-Versionen picken sich die hyperrealistische Variante heraus. Hier startet und landet Ihr selbstverständlich selbst, Ihr überwacht den Funkverkehr mit dem Tower und anderen Fliegern, brettert bei starkem Seitenwind über vereiste Pisten, probt einen Instrumentenblindflug bei Nebel oder zieht in finsterer Nacht Eure Kreise über Manhattan. In weiteren Menüs stellt Ihr die aktuelle Wetterlage ein, sucht Euch eine passende Tageszeit heraus und bestimmt wieviel "Verkehr" im aktuellen Fluggebiet herrscht. Das Spektrum reicht hier von "absolut ruhig" bis "Luftraum ist überfüllt". Der Computer steuert dann alle anderen Flugzeuge am Himmel, Ihr müßt nur noch darauf achten, daß Ihr nicht einem landenden Jumbo oder einen auf der Startbahn verberauschenden Tanklaster rammt.

Auch in der niedrigen Auflösung sieht die Grafik gut aus


Mit dabei: Eine Fun-Landschaft




Wir üben das Landemanöver

Angesichts heutiger Power-PCs wurde für die fünfte Auflage des Klassikers vornehmlich an der Grafik und am Sound gefeilt. So unterstützt der *Flight Simulator 5* nicht nur eine erweiterte "normale" Bildschirmauflösung von 320 x 400 Punkten, sondern nutzt auch verschiedene SuperVGA-Karten aus. Hier wird dann eine Auflösung von 640 x 480 Punkten in 256 Farben geboten. Letztere ist jedoch nur für extrem schnelle PCs zu empfehlen, schwächere PCs fliegen lieber in der niedrigen Auflösung. Statt der schlichten Polygon-Landschaft haben die Designer nun die "nackten" Flächen mit Textures überzogen, am Himmel ziehen "echte" Wolken vorbei, Städte protzen mit zahlreichen Hochhäusern und dazugehörigen Wahrzeichen. In Paris steht der Eiffelturm, in München das Olympiazentrum, in New York kreisen wir über dem Central Park. Aber auch der Sound kommt nicht zu kurz: Der *Flight Simulator 5* unterstützt verschiedene Soundkarten, und liefert mit einer digifähigen Karte (z.B. Soundblaster) die passende Geräuschkulisse. Ein Clou am Rande: Die Effekte sind als WAV-Files abgespeichert, *Windows*-Benutzer können diese Files verschiedenen Windows-Aktivitäten zuordnen. Wer schon immer mit dem Geräusch eines ausfahrenden Fahrwerks begrüßt werden wollte, kann diesen Sound jetzt einbinden.

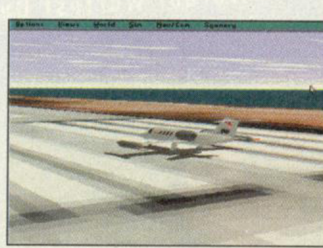
Zu guter Letzt bietet der *Flight Simulator* verschiedene Außenansichten, die Ihr auf Tastendruck aktivieren könnt. Neben einer Übersichtskarte des Fluggebietes, und einem Blick aus dem Flughafentower, läßt sich die Außenansicht individuell einstellen und vergrößern. Ihr bestimmt, von welchem Winkel Ihr Euer Flugzeug betrachtet, per Klick blendet Ihr das gewünschte Sichtfenster ein oder schaltet den kompletten Bildschirm um. Ebenfalls neu: Eine Link-Option mit der Ihr Rechner via Kabel verbinden könnt. *mh*


Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microsoft
Zirka-Preis: 160 Mark
Testmuster: Intel

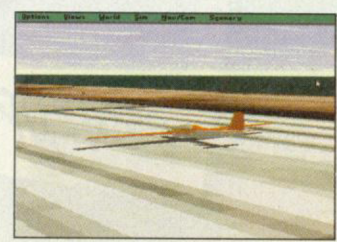
MS-DOS 80%

Grafik: 79% Sound: 41%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 640 KByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus, Joystick, XMS-Speicher, SVGA
Geplant für: –








Diese vier Flieger dürft Ihr steuern: Die Sopwith Camel, den Lear-Jet, die Cessna und ein Segelflugzeug (von links nach rechts)

1



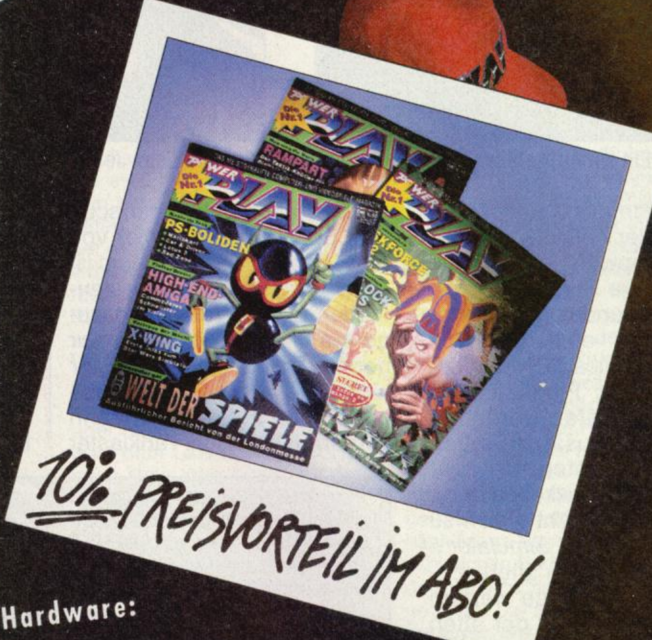
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absen-



Three Sixty's *High Command* läßt sich sehr kurz und mit nur einem Wort treffend umschreiben: *hart.* Sowohl die Bedienung als auch die verfügbaren Optionen und Spielelemente sprengen den Rahmen der Vorstellungskraft unbedarfter Computerspieler. Nicht umsonst liegt dem Spiel ein knapp zweihundertseitiges Handbuch bei, das zu 95 Prozent reine Spielinformation in kleiner Schrift enthält. Wer das Handbuch nicht komplett lesen will, braucht erst gar nicht anzufangen *High Command* zu spielen. Besonders die Resource Allocation Phase ist, dank unzähliger meist spielentscheidender Aufgaben das sicher komplizierteste, anfälligste und unübersichtlichste Spielelement aller Zeiten. Trotz dieses abartig komplexen Spielsystems übt das Spiel einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Eine militärische Strategieschlacht mit Wirtschafts- und Diplomatie-Elementen gab es in dieser Form nur selten. Wer sich gern an *harten* Strategiespielen die Zähne ausbeißt und schon den Vorgänger *V for Victory* zum Frühstück verspeiste, ist bei *High Command* an der richtigen Addresse.

übertölpeln, wobei ein Zug nem Monat entspricht. Jeder ielzug gliedert sich dabei in Phasen. Die erste Phase ist Force Allocation Phase, in r neu produzierte Einheiten fs Hexfeld gestellt und verhoben werden können. hase Nummer 2 ist die esource Allocation Phase. er steuert Ihr die Materialömung von den Öl- und Erzrderstätten zu den Industrieandorten und gebt zu produerende Einheiten in Auftrag. ährend dieser Phase darf ch politisch agiert werden, dem Diplomatiepunkte und onomische Hilfen an Hauptädte diverser Länder verteilt erden. Auch in zukünftige rschungsprojekte darf inveert werden. In der Air Allocan Phase legt Ihr die Pfade Eure Flieger fest. Dabei dürfen Bomben- oder Raketenangriffe und CAP-Missionen zusammengestellt werden. Nun folgt die Air-Execution-Phase, während derer Eure Flieger loslegen. Während der Kämpfe kommt es bei den Einheiten auf zwei Attribute an: Die Organisation und die Kampfkraft. Streben beide gegen Null, kann sich Eure Einheit weder gut verteidigen, noch kann sie wirksam angreifen. Laßt Ihr die eigenen Mannen in Gruppen angreifen, erhöht sich die Kampfkraft dementsprechend.

Die nun folgenden Naval Allocation, Naval Execution, Land Allocation und Land Exution-Phasen sind mit denen der Luftwaffe fast identisch. Bevor der Spielzug abgeschlossen wird, folgt noch eine zweite Air-Allocation- und Air-Execution-Phase, mit der Ihr angeschlagenen Feinden den Rest geben dürft.

Nach jedem Zug darf der Spielstand natürlich abgespeichert werden. Alle Einheiten erholen sich zudem ein wenig nach jedem Zug. *kn*

Übersichtskarte.

Genre: Strategie	
Hersteller: Three Sixty	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Galaxy	
MS-DOS	**76%**
Grafik: 40%	Sound: 9%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386SX, 3 MByte Ram, Festplatte 8 MByte, Maus, SVGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster	
Geplant für: –	

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ❑ jährlich (69,60 DM)
- ❑ halbjährlich (34,80 DM)
- ❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Y10D54

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

2.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

1 Die heißester

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich un

Die stä

für die schwier

2 Die Baseball

DEIN SUPER-GESCHENK

Hart aber herzlich



Das Hexfeld läßt sich bei Bedarf natürlich ausblenden

gut

Three Sixty's *High Command* läßt sich sehr kurz und mit nur einem Wort treffend umschreiben: *hart*. Sowohl die Bedienung als auch die verfügbaren Optionen und Spielelemente sprengen den Rahmen der Vorstellungskraft unbedarfter Computerspieler. Nicht umsonst liegt dem Spiel ein knapp zweihundertseitiges Handbuch bei, das zu 95 Prozent reine Spielinformation in kleiner Schrift enthält. Wer das Handbuch nicht komplett lesen will, braucht erst gar nicht anzufangen *High Command* zu spielen. Besonders die Resource Allocation Phase ist, dank unzähliger meist spielentscheidender Aufgaben das sicher komplizierteste, anfälligste und unübersichtlichste Spielelement aller Zeiten. Trotz dieses abartig komplexen Spielsystems übt das Spiel einen nicht zu unterschätzenden Reiz aus. Eine militärische Strategieschlacht mit Wirtschafts- und Diplomatie-Elementen gab es in dieser Form nur selten. Wer sich gern an *harten* Strategiespielen die Zähne ausbeißt und schon den Vorgänger *V for Victory* zum Frühstück verspeiste, ist bei *High Command* an der richtigen Addresse.

High Command

Europe 1939-45

Strategiespiele haben es heutzutage schwer. Beschäftigen sich diese zudem mit des Deutschen dunkelster Epoche zwischen 1933 und 1945, gehört einiges an Feingefühl dazu, die Balance auf dem dünnen Drahtseil der Geschichtsaufarbeitung zu halten und nicht in den Abgrund der Geschmacklosigkeit zu purzeln. Three-Sixty beweist nach dem locker-leichten *V for Victory* mal wieder, wie ein knochentrockenes Strategiespiel für Experten auszusehen hat, ohne in patriotische Lobhudeleien zu verfallen. *High Command* simuliert dabei nicht nur den militärischen Schlagabtausch zwischen Alliierten und Axenmächten, sondern gibt Euch auch das Zepter über ökonomische und diplomatische Entscheidungen in die Hand.

Zu Beginn bietet *High Command* neben einem Tutorial und vier Übungsmissionen je ein Kriegsjahr als eigentlichen "Missionseinstieg" an. Wählt Ihr zu Beginn zum Beispiel das Jahr 1939, habt Ihr 78 Spielzüge, um den jeweiligen Gegner zu übertölpeln, wobei ein Zug einem Monat entspricht. Jeder Spielzug gliedert sich dabei in 10 Phasen. Die erste Phase ist die Force Allocation Phase, in der neu produzierte Einheiten aufs Hexfeld gestellt und verschoben werden können. Phase Nummer 2 ist die Resource Allocation Phase. Hier steuert Ihr die Materialströmung von den Öl- und Erzförderstätten zu den Industriestandorten und gebt zu produzierende Einheiten in Auftrag. Während dieser Phase darf auch politisch agiert werden, indem Diplomatiepunkte und ökonomische Hilfen an Hauptstädte diverser Länder verteilt werden. Auch in zukünftige Forschungsprojekte darf investiert werden. In der Air Allocation Phase legt Ihr die Pfade für Eure Flieger fest. Dabei dürfen Bomben- oder Raketenangriffe und CAP-Missionen zusammengestellt werden. Nun folgt die Air-Execution-Phase, während derer Eure Flieger loslegen. Während der Kämpfe kommt es bei den Einheiten auf zwei Attribute an: Die Organisation und die Kampfkraft. Streben beide gegen Null, kann sich Eure Einheit weder gut verteidigen, noch kann sie wirksam angreifen. Laßt Ihr die eigenen Mannen in Gruppen angreifen, erhöht sich die Kampfkraft dementsprechend.

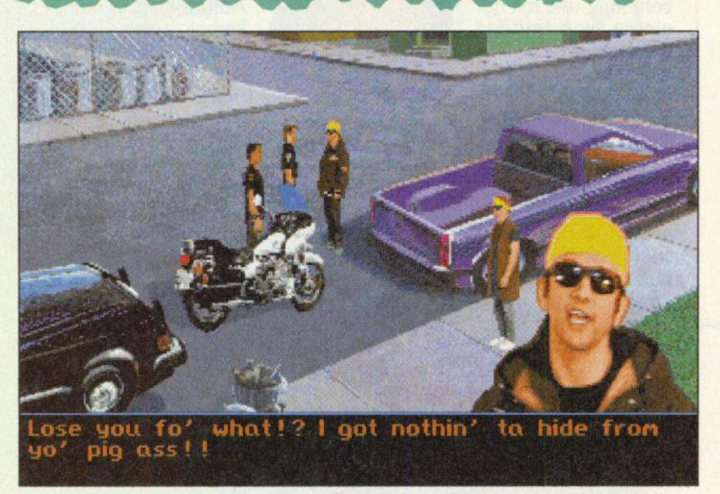
Die nun folgenden Naval Allocation, Naval Execution, Land Allocation und Land Exution-Phasen sind mit denen der Luftwaffe fast identisch. Bevor der Spielzug abgeschlossen wird, folgt noch eine zweite Air-Allocation- und Air-Execution-Phase, mit der Ihr angeschlagenen Feinden den Rest geben dürft.

Nach jedem Zug darf der Spielstand natürlich abgespeichert werden. Alle Einheiten erholen sich zudem ein wenig nach jedem Zug. *kn*

Mit dem Panel auf der rechten Seite bedient Ihr das Spiel. Oben seht Ihr die Übersichtskarte.

Genre: Strategie	
Hersteller: Three Sixty	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Galaxy	
MS-DOS	76%
Grafik: 40%	Sound: 9%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386SX, 3 MByte Ram, Festplatte 8 MByte, Maus, SVGA	
Unterstützt: Adlib, Soundblaster	
Geplant für: –	

Polizeitvertreib



Street Gang: Würden Sie diesen netten jungen Mann adoptieren?

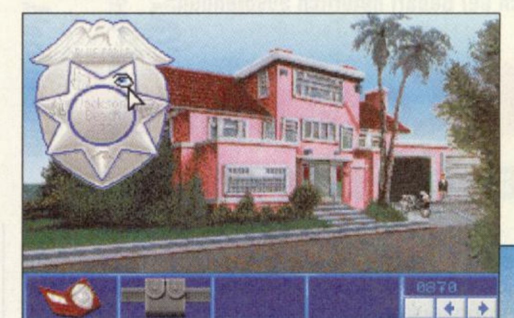
Blue Force

Jim Walls hält es nicht lange an einem Arbeitsplatz. Seine Karriere als Highway-Patrolman wurde durch ein schicksalsschweres Bleigeschoß abrupt beendet und die gutbezahlte Stellung als Adventure-Autor bei Sierra (*Police Quest*, *Codename: Iceman*) ist inzwischen auch Geschichte – Jim Walls wechselte zur Neugründung Tsunami.

Noch bevor sein ehemaliger Arbeitgeber Sonny Bonds in *Police Quest* zum vierten Mal auf Streife schickt, präsentiert der Abtrünnige einen direkten Konkurrenten zu Sierras bekannter Polizisten-Saga: In *Blue Force* schlüpft der Spieler ebenfalls in die Rolle eines Polizisten-Rookies in einer amerikanischen Kleinstadt. Jake Ryan heißt der strebsame Neuling, dessen Eltern vor Jahren tragisch ums Leben kamen: Sie wurden vor seinen Augen erschossen. Natürlich wollt Ihr dieses bisher ungeklärte Verbrechen aufklären, doch als Frischling müßt Ihr Euch zu Beginn mit den alltäglichen Aufgaben eines Streifenpolizisten auseindersetzen: Hier einen Strafzettel für den Falschparker, dort einen Alkoholiker aus dem Auto befreien oder einen Raufbold überwältigen.

Kenner von *Police Quest* bemerken sofort eine schwerwiegende Neuerung bei *Blue Force*: Jake Ryan bewegt sich mit einem schweren Motorrad durch Jackson Beach – Sonny Bonds kurvte mit einem Auto durch Lytton. Auf einer Übersichtskarte von Jackson Beach könnt Ihr mit der Maus diverse Orte auswählen und schon nach wenigen Sekunden erreicht Jake den Schauplatz.

Jakes polierte Polizeimarke ist durch kleine Aktions-Icons geschmückt und erscheint nach einem Druck auf die rechte Maustaste. Die Symbole erinnern an das bekannte Sierra-System: Ihr könnt laufen, sprechen und Objekte aufnehmen und manipulieren. Eure Besitztümer werden permanent am unteren Bildschirmrand angezeigt und lassen sich ebenfalls verwenden. Wollt Ihr zum Beispiel jemanden erschießen, klickt Ihr auf die Pistole und danach auf das potentielle Opfer – alles weitere erledigt das Programm ohne moralische Bedenken. *js*

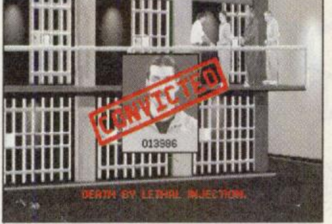


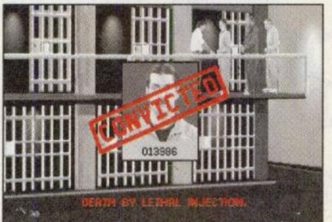
Wer Sierra kennt, kennt auch Tsunami: Das Kontrollsystem ist dem Sierra-Standard mehr als ähnlich



Feuer frei: Als Polizist ist man schneller als jeder Krimineller

Tsunami-Eigenwerbung im PC





Der Gauner macht Rast im Knast



Jackson Beach in seiner ganzen Pracht: Es gibt sogar eine Polizeistation – wer hätte das gedacht?

geht so

Gab es die Szene nicht schon in *Police Quest 3*? Kenne ich das nicht aus *Police Quest 2*? – *Blue Force*-Spieler haben ein Déjà vu nach dem anderen: Jim Walls kann seine Vergangenheit nicht verleugnen und bietet dem Spieler *Police Quest*-Grafik, *Police Quest*-Aufgaben und ein *Police Quest*-Spielgefühl. Glücklicherweise verzichtete Officer Walls diesmal auf langatmige Phantombildspielchen und zeitraubende Geschicklichkeitsübungen bei der Fahrt von Tatort zu Tatort – auf Rätsel wurde allerdings auch verzichtet: Ohne die genannten Zwangspausen können erfahrene Cops *Blue Force* an einem Tag durchspielen. Außerdem wird die klischeehafte Geschichte knochentrocken und ohne Humor präsentiert – trotzdem wird man wie mit Handschellen an den Bildschirm gekettet und verfolgt die phasenweise spannende Polizeiarbeit. Adventure-Einsteiger und alte *Police Quest*-Haudegen dürfen *Blue Force* konfiszieren: Der niedrige Schwierigkeitsgrad macht *Blue Force* für die erstgenannte Gruppe interessant und die zweite Gruppe kann sowieso nichts mehr schrecken.

Genre: Adventure
Hersteller: Tsunami
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

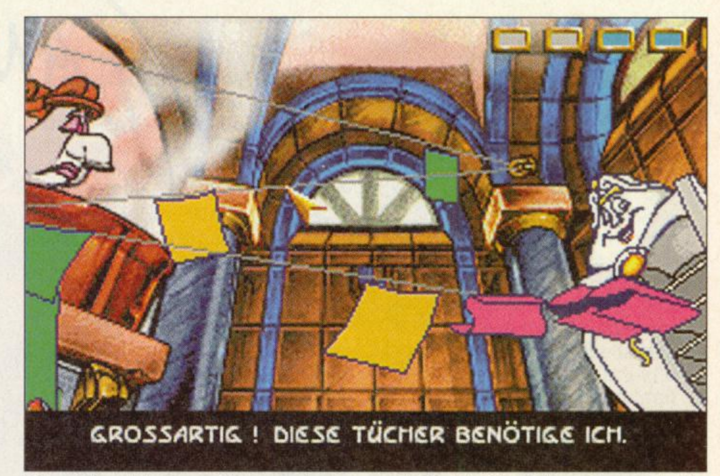
MS-DOS 58%

Grafik: 67% **Sound:** 52%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386/16 MHz, VGA, 640 KByte, Maus, Festplatte 14 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –


GANZ DER PAPA?
PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27
DL1150, DL1250
...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!
Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.
DL1150:
Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
110 Spalten auf A4 quer
DL1250:
136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen
Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.
Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm
Name
Straße
PLZ,Ort
Firma
POP 9/93
Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 80807 München · Tel. 089/32378-0
FUJITSU
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Alte Liebe rostet nicht

Die Schöne und das Biest



Waschtag: Madame Kommode sammelt Stoffe für Belles Abendkleid

Wir kennen es alle, das Märchen von der schnukeligen Braut und dem gräßlich häßlichen Biest. Als Zeichentrickfilm weltweit mit unerhörtem Erfolg durch die Kinos gelaufen, bringt Disney das wunderschöne Mädchen im Märchen nun auch auf heimischen Computermonitoren zum glückseligen Weinkrampf.

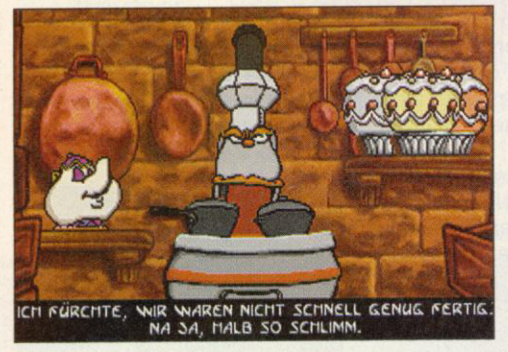
In der herrschaftlichen Biestresidenz ist zu Ehren von Belle ein prächtiger Ball für zwei geplant und Ihr dürft nun bei der Vorbereitung fleißig helfen. In fünf Disziplinen habt Ihr den kleinen Schloßgehilfen unter die Arme zu greifen. Ist alles erledigt, darf man Belle plus Biest im Ballsaal tanzen sehen und ein herzzerreißendes Ende miterleben. Dabei wird zwischen zwei Schwierigkeitsgraden und einem Übungs- und Abenteuer-Modus gewählt. Habt Ihr im "Leicht"-Modus eine Aufgabe gelöst, darf bereits der Abspann bewundert werden. Eine der Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben findet in der Waschküche statt. Hier sammelt Ihr unter Zeitdruck farbgleiche Stoffe und schiebt sie Madame Kommode in die Wanne. Im Garten muß hingegen für Fräulein Federwisch das schneebedeckte Blumenbeet in Memory-Manier enteist werden. Gleichzeitig begleitet Ihr in der Küche für Madame Pottine kullernde Eier auf ihrem Weg in die Backform und achtet darauf, daß sie nicht zerschellen. Kerzenständer Lumiere hat seinerseits für den Abend eine Show geplant. Auf einer Torte steuert Ihr den Kerzenhalter auf der Suche nach vermißten Kirschen und müßt dabei den Kuchen gänzlich erklimmen. Teekännchen machen Euch dabei das Leben



Ende gut, alles gut: Belle und ihr Biest geben sich im Ballsaal die Ehre und die Hausmannschaft feiert feste mit



Bereits der Kinofilm war eine Freude für die ganze Familie: Während Mama taschentucherweichend in Papas Arme fiel, träumte Tochter Susi bereits von ihrem Prinzen und Söhnchen Steffen vom zukünftigen Traumschloß. Infogrames' Computerspiel spricht dabei dieselbe Zielgruppe an. Die fünf kleinen Knobelspiele sind wiederum für die ganze Familie geeignet und zeichnen sich durch einfachste Steuerung und anspruchslose Aufgabenstellungen aus. Die Grafik bewegt sich dabei auf gewohnt hohem Disney-Niveau: Niedlich gezeichnete Hintergründe und perfekt animierte Figürchen überzeugen selbst Disney-Freaks. Auch musikalisch darf die Familienbande ihre Ohren verwöhnen. Hartgesottene Computerspieler sollten die Knuddelorgie, dank mangelnder spielerischer Herausforderung, besser im Regal stehen lassen. *Die Schöne und das Biest* ist hingegen ein pädagogisch wertvolles Spielchen für 5- bis 10jährige und deren Eltern, die ihre Vorurteile Computerspielen gegenüber unbestätigt sehen werden.



Knack und Back: Drei Kuchen müssen für den großen Ball angerichtet werden

schwer. Die letzte Disziplin findet in der Bibliothek bei Herrn von Unruh statt. Er zeigt Euch der Reihe nach Symbole, die Ihr anschließend in der Bibliothek in gleicher Reihenfolge zusammenklicken dürft. Ähnlichkeiten zu MB's "Senso" sind rein zufällig. *kn*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Disney/Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 68%

Grafik: 71% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286/16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus, Festplatte 3 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Sound Source
Geplant für: –

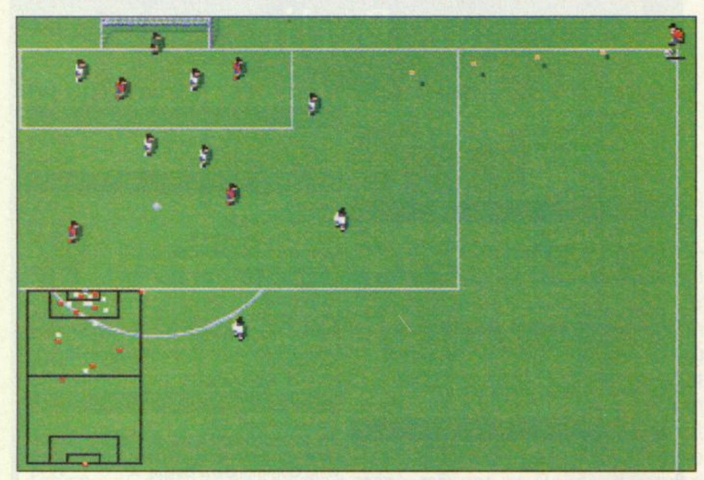


Herr von Unruh wartet in der Bibliothek auf Euren Besuch



Fräulein Federwisch spielt Gärtnerin: Wir schaufeln die Blumen frei.

Mein Hooligan ist Fußballfan



Da hilft kein Zetern und kein Klagen, hier müßt Ihr eine Ecke schlagen

Goal!

Dino Dini ist der Soccer-Papst britischer Computerspieler. Selbst die berüchtigten Liverpooler Hooligans verehren den zweifachen *Kick-Off*-Macher, wie die Bayern ihre Weißwurst. Nachdem Meister Dini sich einige Jährchen auf den Lorbeeren und gewaltigen finanziellen Schüben ausgeruht hat, war es an der Zeit, einen dritten Teil der umstrittenen Rasenjagd aufzulegen: *Goal!* heißt der gut getarnte *Kick-Off-2*-Nachfolger.

Wie nicht anders zu erwarten, befaßt sich *Goal!* mit Fußball. Dabei stellt Ihr Euch auf die Seite einer Mannschaft und unterstützt die Spieler derselben mit Joystick und Geschick im Kampf gegen den Gegner. Ziel ist es dabei natürlich, den kleinen Ball mit Fuß oder Köpfchen ins gegnerische Tor zu schlenzen. Meist wird die feindliche Elf vom Computer gesteuert – bei Bedarf läßt sich jedoch auch ein Kumpel einklinken, der den Computer ersetzt. Bevor sich Eure Mannen auf dem Rasen tummeln, gilt es jedoch, sich in bester *Kick-Off*-Manier durch Unmengen Menüs zu klicken. So stehen ein Trainingsspiel, Einzelspiele, eine Liga und der Arcade-Modus zu Auswahl. In diesem spielt Ihr in allen fünf Schwierigkeitsgraden um einen High-Score. Als Teams stehen Euch sowohl alle europäischen Nationalmannschaften als auch die Liga-Teams von sieben Nationen zur Verfügung. Mit dem eingebauten Editor lassen sich natürlich auch eigene Teams erstellen.

THE GOAL! LEAGUE

POS	TEAM	S	G	U	V	T	GT	PTE
1	F.C. SCHALKE 04	3	3	0	0	9	1	9
2	1.F.C. SAARBRUCKEN	2	2	0	0	9	2	6
3	1.F.C. NURNBERG	2	2	0	0	7	2	6
4	BORUSSIA DORTMUND	2	2	0	0	5	1	6
5	1.F.C. KOLN	2	1	1	0	5	2	4
6	VFL BOCHUM	2	1	0	1	5	3	3
7	KAISERSLAUTERN	3	1	0	2	7	7	3
8	HAMBURGER S V	2	0	1	1	3	6	1
9	EINTRACHT FRANKFURT	2	0	0	2	3	5	0
10	KARLSRUHER S.C.	2	0	0	2	0	4	0
11	DYNAMO DRESDEN	2	0	0	2	1	11	0
12	F.C. BAYERN MUNCHEN	2	0	0	2	0	10	0

1.F.C. NURNBERG GEGEN F.C. BAYERN MUNCHEN
F.C. SCHALKE 042 KAISERSLAUTERN 1
SPIELEN — UEBERS. — SICHERN — VERLA.

Ligalust: Der Mannschaftskampf läßt sich nach individuellen Wünschen verändern

Endlich auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert den ballnächsten Spieler. Auf Knopfdruck wird geschossen – haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, paßt Euer Spieler. Neben Kopfbällen und Hackentricks lassen sich Schüsse auch anschneiden. Zum besseren Überblick wird, wie gehabt, eine Spielfeldübersicht eingeblendet. Neu ist dabei jedoch, daß auf eine noch höher gelegene Vogelperspektive umgeschaltet werden darf, die noch besseren Überblick bietet.

Eigene Mannschaften, Ligen und Spielstände lassen sich ebenso wie tolle Torszenen abspeichern. *kn*

gut

Es wird immer augenscheinlicher: Softwarefirmen verdienen ihre Brötchen zunehmend mit Neuauflagen erfolgreicher Klassiker. Virgins *Goal!* darf ebenfalls in diese Schublade gesteckt werden: Trotz einiger Neuerungen sieht die Rasenjagd *Kick Off 2* sehr ähnlich und läßt uns vor allem innovative Momente im Spieldesign vermissen. Die Idee mit der zweiten, höheren Perspektive ist zwar nett gemeint, bringt dem Spieler aber herzlich wenig: Unsere Mannen sind nicht mehr genau zu steuern, da allzu klein geraten und ein gutes Dribbling wird gänzlich unmöglich – der Ball ist genau ein Pixel groß. Lobenswert hingegen sind die zahlreichen Einstellmöglichkeiten und unzähligen integrierten Mannschaften. Die Steuerung ist der des klassischen *Kick Offs* sehr ähnlich: Äußerst gewöhnungsbedürftig und komplex wird sie nur bei eingefleischten *Kick-Off*-Fans ausgesprochen gut ankommen. Gelegenheitsfußballer halten sich besser an Renegades *Sensible Soccer*, Freaks und alteingesessene Dino-Dini-Fans dürfen auch mit Goal! anstoßen.



Die Bayern ohne Matthäus

Genre: Sport
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 77%

Grafik: 64% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS





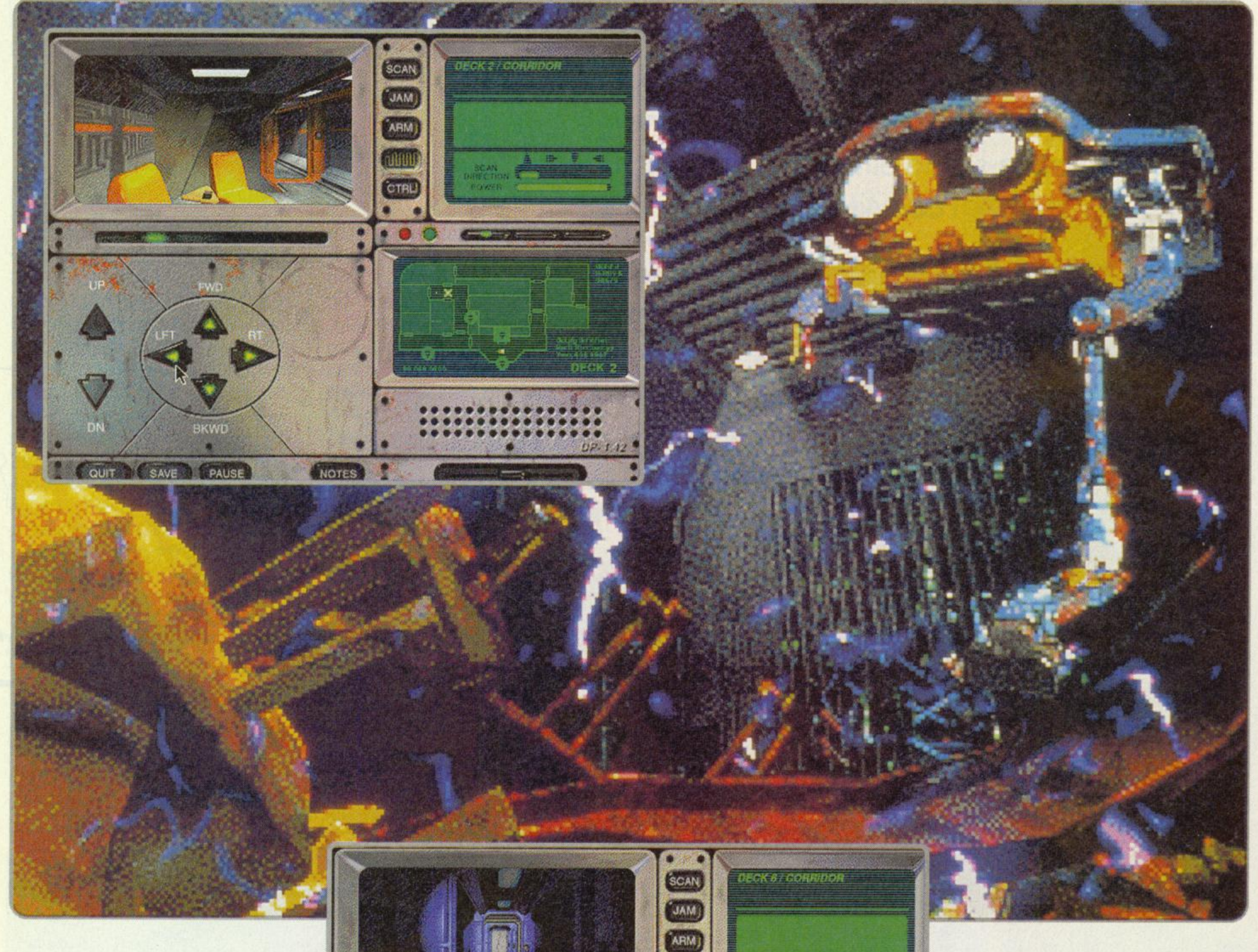
Ansichtsache: Links seht Ihr eine Torszene in der "erhöhten" Perspektive, rechts in der "normalen"

Verdreht

Iron Helix

Irgendwann in ferner Zukunft ist es soweit: Die letzten Kriege sind beendet – die Menschheit lebt in friedlicher Eintracht und Harmonie. Doch diese Epoche edler Humanität findet ein jähes Ende: Einer stinkigen Alienrasse ist der blaue Planet ein Dorn im Auge, und kurzerhand beginnen die Thanatosians gegen die Erdbevölkerung zu stänkern. Nach einigen intergalaktischen Pöbeleien ist es dann soweit, die ersten Übergriffe beginnen. Mit dem vorerst kalten Krieg beginnt das unvermeidliche Wettrüsten der beiden Hypermächte. In den heimatlichen Gefilden sieht die Lage gar nicht rosig aus. Erst nachdem zeitraubende Probleme beseitigt sind, kommt die Rüstungsindustrie der Erde wieder in Schwung. Mit massiver Hilfe von Wissenschaft und Technik stehen bald neue Dimensionen von ultramoderner Kampftechnik zum galaktischen Schlagabtausch bereit. Ein Produkt dieses Rüstungsinfernos ist die SS Jeremiah Obrian, bestückt mit einer Waffe, die so geheim ist, daß selbst die Besatzung nichts von ihrem Glück weiß. Das gefährliche Baby an Bord des Sternenzerstörers ist eine neu entwickelte H-Bombe, gefährlich genug, um aus dem Universum ein Häufchen Weltraumasche zu machen.

Der Zerstörer der Ceberus-Klasse dreht gerade eine Manöverrunde in der Nähe des feindlichen Gebiets, als der Zentralrechner des Raumschiffes die Sache etwas zu ernst nimmt. Aus ungeklärten Gründen übernimmt der Computer die komplette Steuerung des Schiffes und leitet einen Angriff gegen einen Planeten der Thanatosian ein. Grundsätzlich gar nicht schlecht gedacht, doch leider etwas zu früh. Mit dem irren Computer an Bord, nimmt das Unheil seinen Lauf. Streng sein Programm abarbeitend, schärft der Zentralrechner die Bombe und setzt dabei einen tödlichen Virus frei. Nun hat die Besatzung der SS Jeremiah Orbian ein echtes Problem, denn innerhalb weniger Stunden klinkt ein Mannschaftsmitglied nach dem anderen aus. Ein irrer Computer und ein tödlicher Virus – kann es noch schlimmer kom-



Mit stolz gewölbter Brust präsentiert Spectrum Holobyte ihr erstes Mac-Spiel – Iron Helix

Flinke Füße: Der Defender-Robot (Kreuz) kann nur mit einer Jam-Taste desorientiert werden, dann kann man nur noch schnell verschwinden

Sechs Decks müssen von Euch durchleuchtet werden – DNA und Schlüssel wollen gefunden werden

men? Es kann, denn der umgehende Virus verändert die DNA-Struktur der infizierten Kollegen, daraus ergibt sich das eigentliche Problem – die Türöffnung der Schiffsräume. Die funktioniert nämlich nicht mehr mit bronzenen Schlüsseln, sondern spricht auf die DNA des jeweiligen Mannschaftsmitgliedes an. Mit dem DNA-verändernden Virus auf der Pelle stehen die armen Besatzungsmitglieder vor verschlossenen Türen und können gerade noch einen Funkspruch in Richtung Hauptquartier abschicken. Hier klappt einigen Offizieren der Kiefer herunter, denn die Situation könnte wohl kaum dramatischer sein: Ein unbemanntes Raumschiff, von einem militärischen Computer geleitet, steuert auf einen thanatosianischen Planeten zu – ein verheerender Krieg, womöglich die komplette Vernichtung der Galaxis scheint unausweichlich. Die allerletzte Hoffnung der Menschheit hängt an einem Funkspruch, der sich an in der Nähe aufhaltende Schiffe wendet.

Rein zufällig macht Ihr gerade ein paar Meteoriten-Probebohrungen in der Nähe des Unglücksschiffes. Zwar seid Ihr in dem Forschungsschiff Indiana nicht gerade mit durchschlagender Waffentechnik ausgerüstet, doch dafür steht Euch ein Forschungsroboter zur Verfügung, der allen virulogischen Angriffen standhält und außerdem noch DNA-Partikel scannen kann. Mit dieser ferngesteuerten Drone macht Ihr Euch auf den Weg, um den Zentralrechner zur Rechenschaft zu ziehen und die Obrian wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Doch dies ist leichter gesagt als getan, denn außer den Viren stromert ein waffenstarrender Verteidigungsroboter durch die sechs Decks der Obrian. Also hoovert Ihr Euch immer schön vorsichtig durch die Gänge und habt immer ein Auge auf Leitern und Fahrstühle des Decks. Um in alle Räume vordringen zu können, müssen ersteinmal DNA-Proben von verschiedenen Besatzungsmitgliedern eingesammelt werden. Mit einem Scanner untersucht Ihr die verlassenen Gänge des Raumschiffes auf herumklebende DNA. Gelingt es Euch, menschliche DNA zu finden, könnt Ihr drei Proben in Eurem Roboterranzen verstauen.

Mit der eingesammelten DNA könnt Ihr verschlossene Räume öffnen und Euch so langsam in der Obrian vortasten. Dabei geht es immer schön der Nase nach: Die DNA von Besatzungsmitgliedern mit niedriger Schiffs-Priorität fischt man aus der ersten Ecke, die Kommandanten-DNA nur mit verschiedenen anderen DNAs in einem schwer erschließbaren Raum. Da Ihr keinen blassen Schimmer über den Computer und den Verteidigungscomputer des Schiffes habt, bleibt Euch als Infoquelle nur das bordeigene Videosystem. Verschiedene Filme der Besatzung klären Euch über die Funktion des Verteidigungsroboters und des Zentralrechners auf. Habt Ihr die richtigen Infos im Kopf, geht es dem gefährlichen Verteidigungsroboter an den Kragen. Ist dies erledigt, muß innerhalb von fünf Minuten noch der richtige Zugangscode zum Zentralrechner gehackt werden. Drei Anläufe stehen Euch zur Verfügung, um das Raumschiff flott zu machen. Eure Fortbewegung ist mit *Lands of Lore* zu vergleichen: Ihr könnt nicht stufenlos vorangehen, sondern werdet in kleinen Häppchen vorgescrollt. Für atemberaubende Perspektiven ist aber auch bei dieser Art der Fortbewegung gesorgt: Robbt Ihr mit Eurer Drone die Luftschächte hoch, schwenkt Euer Blick nach oben und kippt auf waagerechtem Boden wieder zurück. *cd*

Schlüssel sind auf der Oriban tabu: In der Neuzeit werden Türen mit der menschlicher DNA geöffnet.

super

Ein Wunder, daß *Iron Helix* nicht zur letzten Oskar-Nominierung vorgeschlagen wurde: Drew Pictures hat mit *Iron Helix* kein Computerspiel sondern einen interaktiven Computerfilm inszeniert. Vom Missionbriefing bis zur Zwischensequenz darf sich der Spieler an Computeranimationen und Videofilmen sattsehen. Die Qualität der Sequenzen spricht dabei für sich. Drew Hoffman, Firmenchef von Drew Pictures und Ex-ILM-Mann, der für die Animationen verantwortlich zeichnet, sollte für *Iron Helix* mit dem Oskar der besten Spezialeffekte ausgezeichnet werden. Allerdings lebt ein Spiel nicht nur von seinen Zwischensequenzen, doch *Iron Helix* braucht sich auch sonst nicht zu verstecken. Blitzsauber gerenderte Raumschiffgrafiken, hochwertige Sampels und die schon erwähnten Zwischengrafiken zeigen, was im noch relativ jungen Medium Compact Disc steckt. Die zugegebenermaßen etwas abgedrehte SF-Story verleiht dem Ganzen einen mystischen Schimmer. Enge Raumschiffgänge, Zeitdruck und der ständig präsente Defender-Roboter heizen schnell die klaustrophobische Stimmung an. Kurzum: Wartet Euer Mac auf Scheibenfutter, dann holt Euch *Iron Helix*.


Genre: Action-Adventure
Hersteller: Drew Pictures
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Spectrum Holobyte
MAC 83%
Grafik: 78% Sound: 71%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 4 MB RAM, 8-Bit-Farbgrafik
Unterstützt: mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS-CD

Zurück in die Zukunft



Cybermapping: Das Interface zeigt Euch, wo es weitergeht

The Journeyman Project

Jeden Sommer läuft bei den großen Fluggesellschaften das gleiche Spiel: Heerscharen von Touristen drängeln sich in ihren Sitzen und krümeln ihre Kekse. Für die Urlaubsreise nach L`Arenal, Miami oder Goa nimmt der erholungswillige Urlauber jede Strapaze in Kauf. Den Reisenden im 24. Jahrhundert bleibt diese Art von Streß erspart. Im letzten Werk der Macintosh-Newcomer-Mannschaft Presto Studios dürft Ihr probefliegen.

Nach dem großen Knall im 21. Jahrhundert wurde den Menschen das Kriegsspielen langweilig und man entschloß sich, zukünftig auf militante Aktionen zu verzichten. Erstaunlicherweise scheint es diesmal zu klappen, die Politik des friedlichen Zusammenlebens fruchtet, und die Menschheit besinnt sich auf eine neue Humanität. Erst mit der Entdeckung der Zeitmaschine kommt wieder Leben in die Menschheitsgeschichte. Nicht umsonst haben die großen Weltpolitiker Angst, daß einige Schlaumeier sich in die Vergangenheit beamen könnten und so den Lauf der Geschichte zu ihren Gunsten verändern. Als Superagent des Temporal Security, einem Spezialkommando gegen Vergangenheitssabotage, habt Ihr eine Freiflugkarte in die alten Tage. Wie es sich für einen echten Superagenten gehört, habt Ihr Euch nicht die Reichtümer der Geschichte unter den Nagel zu reißen, sondern die Vergangenheit vor unbefugtem Zutritt zu schützen. Eure Zeitreise beginnt in den Fernen des Alls auf der Forschungsstation Caldoria: Von hier aus stürzt Ihr Euch satte 200 Millionen Jahre zurück. Hier ist an einem gut getarnten Ort das Journeyman Historical Log versteckt, das für jeden anständigen Zeitreisenden ein unverzichtbares Utensil ist. Als die ersten Zeitmaschinen in Betrieb genommen wurden, baute man für Vergangenheit und Zukunft je ein Log. Das moderne Log funktioniert wie ein allwissender Geschichtsspeicher und schreibt die aktuelle Geschichte mit. Zu diesem Teil des Log habt Ihr von Eurem Büro der Temporal Security Zugriff, der unveränderte Teil liegt in einem Versteck in der Vorzeit. Habt Ihr auf beide Teile Zugriff, könnt Ihr die aktuelle Geschichte wieder auf den alten Stand bringen. Also zieht Ihr los, um die Geschichte wieder auf Vordermann zu bringen: In einer Art Rollenspielumgebung müßt Ihr das eine oder andere Rätsel bestehen und Euch durch die Zeiten winden. Wie in einem klassischen Adventure, könnt Ihr dazu verschiedene Gegenstände aufsammeln und in Eurem Agentengepäck verstauen. Eine Grundausrüstung habt Ihr natürlich immer am oder besser im Mann. So bekommt Ihr sämtliche Informationen über ein Monocular Neurprosthesis Biotech Implantat, das mit Eurem Auge verbunden ist. Über dieses Modul trefft Ihr spielorganisatorische Entscheidungen. Im weiteren Spielverlauf könnt Ihr Euch weitere nützliche Zusatzmodule besorgen, unter anderem steht Euch dann ein Automapping-Interface zur Verfügung. Wie es sich für einen rassigen Spezialagenten gehört, dürft Ihr Euch relativ frei bewegen. Dabei wird nicht gescrollt, sondern von Bild zu Bild gesprungen. In animierten Zwischensequenzen werdet Ihr über den Spielverlauf aufgeklärt.

cd

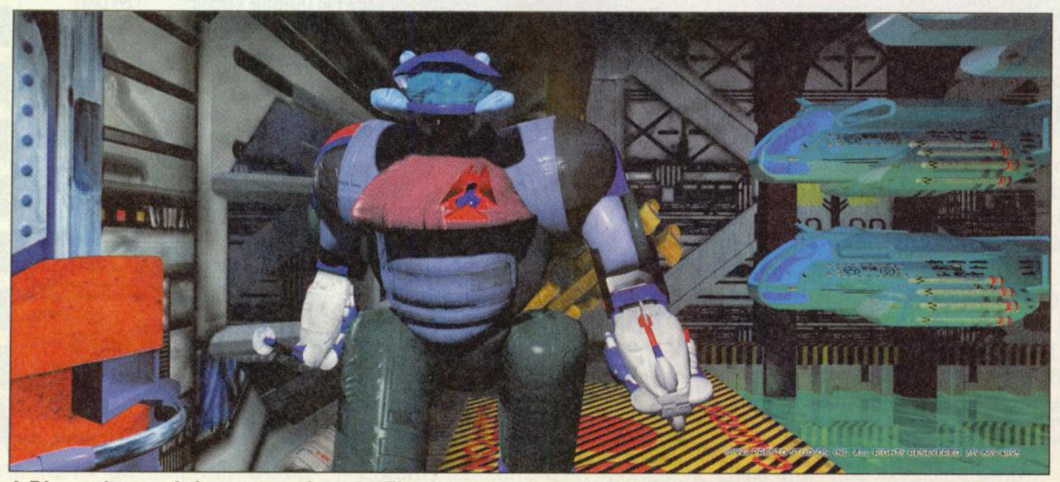


The Journeyman Project darf sich mit allen Vor- und Nachteilen als reinrassiges CD-ROM-Spiel verstehen. Schon im Intro entschuldigen sich die Entwickler für die Ladezeiten und tatsächlich fühlt man sich nach den ersten Introsequenzen in die Zeiten als noch die gute, alte 1541 am C64 ratterte, zurückversetzt. Allerdings wird in diesen Verschnaufpausen edelste Ware vom Silberling gesaugt. Alle Grafiken des Spiels wurden mit einem Macintosh-Renderprogramm erzeugt und blitzen mit feinsten Lichteffekten. Nebenbei wird noch Musik direkt von der CD gespielt. Auch die Atmosphäre des *Journeyman Project* ist nicht von schlechten Eltern. Die gelungene Mischung aus Cyberspace und Zeitmaschinen strahlt einen ganz eigenen Flair aus, der durch die futuristische Grafik glanzvoll untermalt wird. Leider kommen die Rätsel aus einer anderen Epoche. Die Aufgaben, die auf unseren Zeitagenten lauern, scheinen auf die Zeitzone um 200 Millionen vor Null geeicht zu sein. Eingleisig zieht Ihr Eure Bahn durch die verschiedenen Zeitzonen und bringt ab und zu einen mitgeschleppten Gegenstand an. Dröge Simpelrätsel, lange Ladezeiten und eine horrende Preispolitik lassen nur mein Dreiergesicht im Testkasten erscheinen. Trotzdem ist *Journeyman Project* ein interessantes Spiel, habt Ihr einen Hochgeschwindigkeits-Mac, solltet Ihr das *Journeyman Project* auf jeden Fall probespielen.

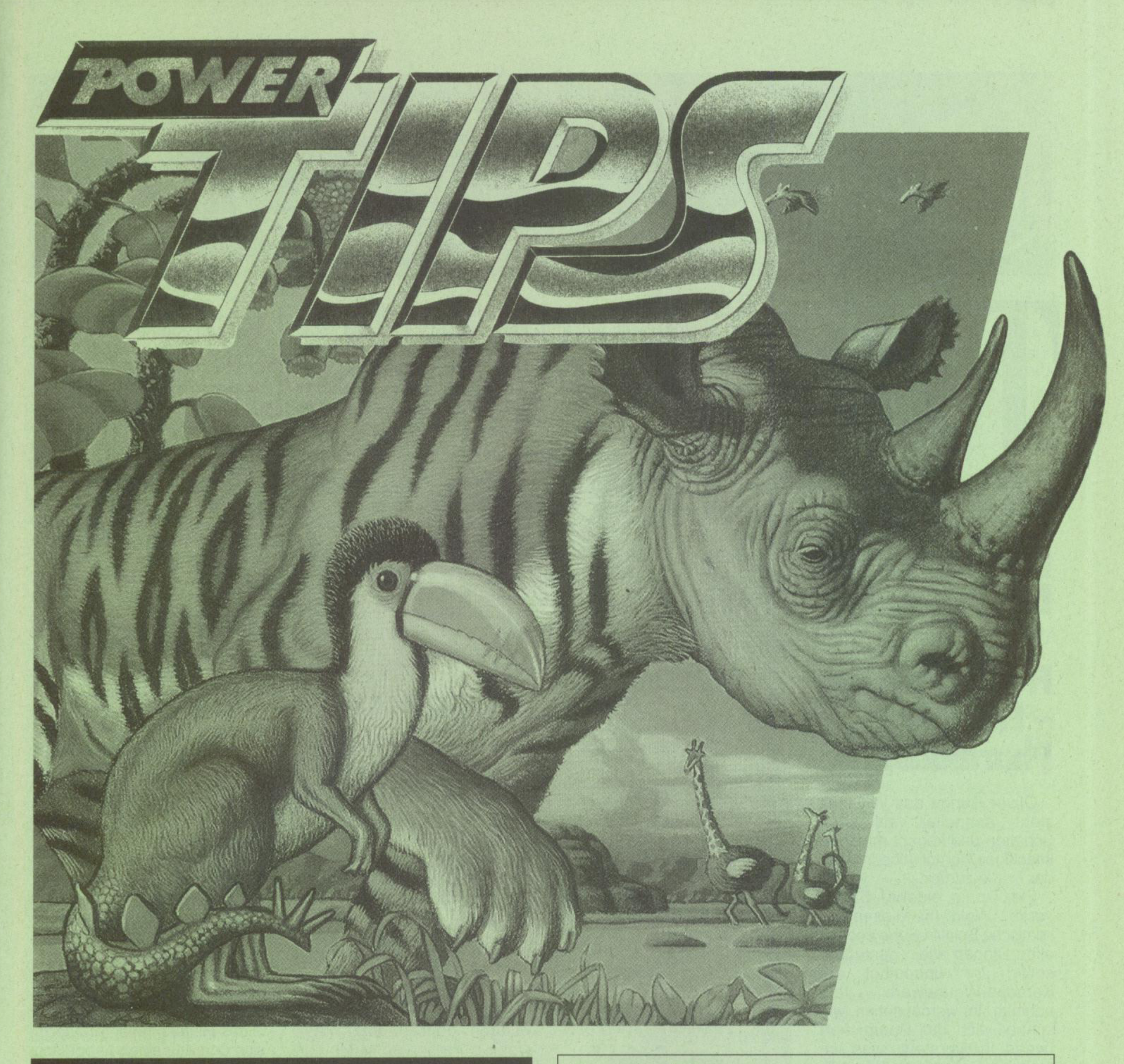
Genre: Adventure
Hersteller: Presto Studios
Zirka-Preis: 250 Mark
Testmuster: Panda Soft

MAC 65%

Grafik: 81% Sound: 80%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 4 MByte RAM, 8-Bit-Farbgrafik
Unterstützt: mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS-CD



4-Dimension – wir kommen schon: In *The Journeyman Project* beamt Ihr Euch in die Vergangenheit



ZUM SAMMELN!

Heft 9/93

Power-Tips

Computerspieletips

Videospieletips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Freddy Pharkas – Frontier Pharmacist

Oliver Runge aus Wellmitz zieht schneller als sein Schatten und kommt mit einer knackigen Komplettlösung aus der Prärie zurück.

Ein Tip in eigener Sache vorab: Wollt Ihr dieses urkomische Spiel in Ruhe und vor allen Dingen allein genießen, solltet Ihr unbedingt am Karaoke-Wettbewerb teilnehmen. Ihr werdet sehen, wie schnell sich der Raum leert (wenn Ihr versteht, was ich meine!?). Bei mir hat's jedenfalls hervorragend geklappt. Doch dann heißt es anschnallen und ab ins Abenteuer!!!

1. Akt: Der Coarsegold-Traum

Alles begann in der kleinen und etwas verschlafenen Cowboystadt Coarsegold des Jahres 1888. Noch konnte unser Held Freddy nicht ahnen, was für ein großes Abenteuer auf ihn wartet. Er spazierte wie üblich durch sein geliebtes Städtchen und plauderte ein bißchen mit Billy, der gerade das schöne "Dirty Sheet Hotel" dichtmachte. Aus Mom's Cafe ließ Freddy eine leere Bohnenbüchse mitgehen, die ihm später noch einmal das Leben retten sollte. Im Golden Balls Saloon traf er auf seinen alten Kollegen Doktor Gillespie. Der Doc war wie immer etwas angetrunken, obwohl er dies natürlich bestritt. Nach einem kleinen Gespräch mit Doc Gillespie nahm sich Freddy das Whiskyglas und verließ das Lokal durch die Hintertür.

Im Hinterhof fand er auf dem Faß einen Eispickel und in der alten Kutsche ein Elixier. Nachdem er beide Dinge eingesteckt hatte, machte er sich auf den Weg zur Schule.

Dort schnappt er sich im richtigen Moment die Leiter von der Rutsche. (Ein echter Gentleman eben! Kleinen Kindern einfach das Spielzeug stehlen!) Im Laden neben dem Hotel nahm sich Freddy eine braune Einkaufstüte vom rechten Regal und verschwand dann wieder. Er landete vor der altehrwürdigen Kirche des Ortes. Unser Held öffnete die große Kirchentür und entwendete dann etwas Kerzenwachs. (Der Mann kennt wirklich keine Grenzen!) Nach einer näheren Untersuchung des Türschlosses fand er sogar noch einen Schlüssel, den er auch mitgehen ließ. Nun hatte Freddy endgültig die Lust am Spazieren verloren und machte sich deshalb auf den Heimweg.

Bevor er jedoch seine geliebte Apotheke betrat, sprach er noch ein Wörtchen mit dem ehrenvollen Stammeskrieger Dominick und schloß dann mit dem passenden Schlüssel die Tür auf. Als Freddy endlich hinter dem Tresen stand, erschien auch schon der erste Kunde: Freddy's heimliche Liebe, die Lehrerin Penelope, brachte ein Rezept vorbei. Also machte sich Freddy übereifrig an die Herstellung der geforderten Mixtur. Dazu ging er in das Hinterzimmer und setzte sich dort an seinen Labortisch. Nun schaute er sich den Rezepturzettel etwas genauer an und mixte dann die benötigte Medizin zusammen. Und das war im Grunde genommen soooo einfach:

1. Meßbecher aus dem untersten Fach ganz rechts auf die Arbeitsfläche stellen.
2. 40 ml Pepticlymacine Tetrazole in Meßbecher füllen.
3. Das Ganze in einen Medicine Bottle kippen und Korken darauf.

Und schon war das Heilwässerchen komplett zubereitet. Freddy ging wieder in den Verkaufsraum und übergab der geliebten Penelope die Medizin mit den besten Wünschen. Ein paar nette Worte von Penelope genügten, um unseren Berufspharmazeuten in den siebten Himmel zu befördern. Da störte es

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit. – Die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

kaum, daß Penelope zufälligerweise vergessen hatte zu bezahlen. Kaum hatte die Geliebte den Laden verlassen, da erschien auch schon Mrs. Back, die ebenfalls eine Rezeptur vorbeibrachte. Auch dieses Gemisch fertigte Freddy ohne Probleme an. Hier seine Notizen:

1. Becher aus der Mitte des unteren Regals und Meßbecher auf die Arbeitsfläche stellen.
2. 15 ml Bismuth Enterosalicyline in Meßbecher füllen.
3. 30 mg Phenodol Oxytriglychlorate in die Waage füllen.
4. Beide Sachen in den Becher kippen und mit einem Stab kräftig umrühren.
5. Den Inhalt des Bechers in die Pillenmaschine füllen.
6. Gesamten Inhalt der Pillenmaschine in eine Medicine Bottle abfüllen (Nicht vergessen, Korken draufzutun).

Nachdem er Mrs. Back die Medizin gegeben hatte, betrat die reizende Sadie, Besitzerin des örtlichen Etablissements, den Laden. Freddy konnte ihrem Charme nicht widerstehen und wollte auch ihre Medizin zubereiten. Doch leider konnte er kaum etwas auf dem Rezeptzettel entziffern und nahm deshalb das Whiskyglas zur Hilfe. Zu allem Unglück war das Rezept auch noch falsch. Also machte er sich nochmals auf den Weg zum Saloon. Nachdem Freddy dem Doc das falsche Rezept gezeigt hatte, erhielt er endlich die richtige Rezeptur. Mit dieser ging´s dann zurück zur Apotheke, wo Freddy fachmännisch das Gebräu nach folgendem Schema zusammenstellte:

1. 15 mg Bimethylquinoline in die Waage füllen und anschließend in das Keramikgefäß (Mortar & Pestle)
2. 15 mg Metyraphosphate in Waage füllen und ebenfalls in Keramikgefäß kippen – das Ganze kräftig durchrühren.
3. 6 Medizintücher möglichst nebeneinander auf der Arbeitsfläche verteilen.
4. Das Pulver aus dem Keramikgefäß mit Hilfe des "5gm Measuring Spatula" gleichmäßig auf den 6 Medizintüchern verteilen.
5. Die 6 Tücher werden nun in eine Rezeptbox (Prescription Box) gepackt und fertig.

Freddy überreichte der freizügigen Dame die Box und arrangierte gleichzeitig ein Treffen für die kommende Nacht. Schon stand der gute alte Smithie im Laden und wollte eine Tube Prepare G. Diese holte Freddy aus dem vorderen linken Regal. Zu Freddys Verwunderung konnte Smithie das Heilmittel sogar bezahlen. Doch die Freude hielt nicht lange an, denn der Sheriff erschien und schloß den Laden bis auf weiteres (angeblich wegen mangelnder Brandschutzmaßnahmen).

2. Akt: Die Geschichte vom unfreiwilligen Feuerwehrmann

Es war der Tag gekommen, an dem man die Luft in Coarsegold nicht mehr einatmen konnte und auch sonst in der Stadt alles drunter und drüber lief. Also mußte unser Cowboy etwas unternehmen. Als erstes ging er in sein Schlafzimmer und öffnete dort die alte Truhe, die Kommode und das Nachttischchen. So fand er eine alte Uniform, ein Schlüsselchen und einen Abholschein. Mit dem Schlüsselchen konnte er den Sekretär in seinem Arbeitszimmer öffnen. In dem Sekretär befand sich ein Safe und in dem wiederum der Brief eines alten Freundes. Nun mußte Freddy sich daran machen, so schnell wie nur möglich eine Atemmaske zusammenzubasteln. Dazu begab er sich zu "Smithie's Blacksmith" und steckte von dort den Lederriemen, das Seil und die Kohle aus der Feuerstelle ein.

Jetzt bearbeitete er mit dem Eispickel die leere Bohnendose und legte die Kohlen hinein. Nur noch den Lederriemen durch die Dose gezogen und schon war die Atemmaske perfekt. Diese Atemmaske benutzte Freddy auch hin und wieder, um nicht an der ätzenden Luft in Coarsegold zu ersticken. Dann endlich ging er zum Barbier O'Hanahan und löste dort seinen schon längst veralteten Abholschein ein. Als Gegenleistung erhielt er ein Paar alte Stiefel. Um der Luftverschmutzung in Coarsegold ein Ende zu setzen, beschloß Freddy, etwas zu unternehmen. Zuerst einmal benötigte er eine Probe vom Kot der scheinbar erkrankten Pferde, die sich für diese Misere verantwortlich zeigten. Dazu ging er zu einem der vielen Pferde, die in der Stadt herumlungerten und besorgte sich mit der braunen Einkaufstüte ein paar Pferdeäpfel (allerdings mußte er den richtigen Moment abpassen, denn die Tiere wedelten mit dem Schweif). Diese Probe untersuchte er in seinem Labor nach folgendem Ablaufplan:

1. Das Elixier (aus dem Inventar) in den Brenner tun und anzünden.
2. Gaseous Spectroscope vor den Brenner stellen und die Tüte mit dem Pferdekot davorhalten.
3. 40 mg Sodium Bicarbonate in der Waage auswiegen.
4. 15 ml Furachlordone in den Meßbecher füllen.
5. Beide Chemikalien in den Becher (Beaker) tun und mit 45 ml Wasser und 5 mg Magnesium Sulfate verdünnen.
6. Das Ganze mit einem Stab umrühren und in eine Medicine Bottle füllen – Korken drauf.



Damit hatte Freddy endlich ein Gegengift zusammengemixt, das er auch gleich in die Pferdetränke schüttete. Und siehe da: die Pferde waren prompt wieder gesund! Das Happy End für unseren Helden lag allerdings noch in weiter Ferne. Schon gab es in der Stadt eine neue Plage, die es zu bekämpfen galt. Doch Freddy ging erstmal in aller Ruhe in den Saloon und kaufte sich dort ein paar Flaschen Bier, die er mit dem Kirchenschlüssel öffnen konnte. Danach verließ er die Stadt in westlicher Richtung über die klapprige Brücke. Aber nein, nicht doch für immer! Er wollte sich nur der Schneckenplage ein wenig zuwenden. Und zwar mit Hilfe der schäumenden Bierflaschen, die er auf die Staubwolke kippte. Daraufhin machten die Schnecken einen tollen Abgang in bester "Lemmings"-Manier. Das freute nicht nur die hungrigen Präriegeier, sondern auch die Einwohner der Stadt. Nur einer konnte sich nicht freuen, der Inder Srini, der gerade auf einem Ameisenhügel meditierte.

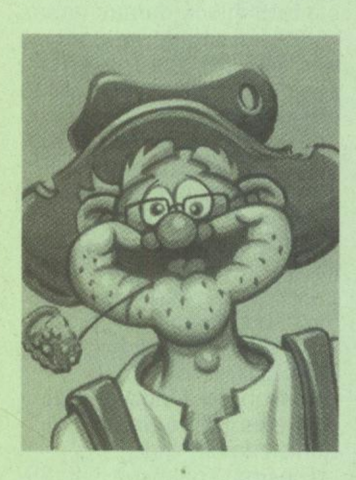
Doch Freddy konnte auch ihm helfen. Er legte die Leiter auf den Ameisenhaufen und befreite Srini von seinen Qualen. Dieser zeigte sich dankbar und wurde ab sofort der neue offizielle Helfer in Freddy's Apotheke. Derweilen gab es schon wieder neue Probleme in der Stadt. Also ging Freddy zum Wasserturm, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dort drehte er den Wasserhahn auf und zapfte etwas Wasser in die leeren Bierflaschen ab. Als er dann einen Schluck daraus nahm, wußte er sofort, was zu tun war, denn mit dem Trinkwasser stimmte offensichtlich etwas nicht. Aus diesem Grunde mixte er ein Gegengift nach folgendem Schema zusammen:

1. Jeweils nacheinander 25 ml Bismuth Subsalicylate und 5 ml Orphenamethihydride in den Meßbecher füllen.
2. Beides zusammen in die Test Tube kippen.
3. Brenner anzünden und die Flüssigkeit erhitzen.
4. Nun die Medizin in eine Medicine Bottle abfüllen und Korken drauf – fertig!

Dieses Heilmittel mußte Freddy nur noch irgendwie in den Wasserturm bekommen. Dazu ging er erstmal zum Ameisenhügel zurück und holte sich von dort die Leiter. Diese stellte er dann an den Wasserturm und kletterte hinauf. Von dort oben angelte er noch einmal hinunter, um die Leiter zu holen. Jetzt stellte er die Leiter an den roten Wasserbehälter und bastelte sich aus dem Seil (Inventar) ein taugliches Lasso. Freddy holte einmal kräftig Schwung und warf dieses Lasso auf die Spitze des Daches. So gelangte er endlich an die kleine Luke auf dem Dach, die er dann öffnete. Unter den freundlichen Zurufen seiner Mitmenschen schüttete er nun das Gegengift in den Wasserspeicher. Damit waren die Leute von ihren schrecklichen Qualen erlöst. Doch, wie sollte es anders sein, gab es schon wieder neuen Trouble in Coarsegold.

Tief in der Nacht wurde Freddy von seinem Helfer Srini panikartig geweckt, denn ein Feuer breitete sich im Nachbargebäude, der "Assay Office", aus. Freddy fackelte nicht lange und handelte. Er rannte aus dem Gebäude und nahm sich die Säcke, die links neben dem Eingang seiner Apotheke standen. Dann ging

unser Hobbyfeuerwehrmann nach rechts zum brennenden Haus. Um das Feuer jedoch löschen zu können, bedurfte es einer List. Freddy legte die Säcke auf den rechten Teil der Wippe und setzte sich anschließend in die Schaukel. Jetzt holte er ein paar Mal kräftig Schwung und sprang im richtigen Augenblick auf das Dach der Schule. Von dort oben sprang er dann wieder hinunter auf das linke Ende der Wippe, worauf das Löschpulver in das brennende Gebäude katapultiert wurde.



Das Feuer war somit in Windeseile gelöscht. Zu schade, daß kein Mensch Freddy's sagenhafte Heldentat gesehen hatte. Da Freddy sowieso nicht mehr schlafen konnte, machte er einen kleinen Abstecher zum Friedhof. Dort fand er am Grab von Philip D. Graves eine Schaufel. Mit der Vorgehensweise eines professionellen Totengräbers begann er, das Grab aufzuschaufeln. Schließlich sprang er in das offene Grab und fand dort unten einen Safeschlüssel. Bevor er das Grab wieder zuschippte, nahm er sich noch eine Handvoll Erde davon. Nach dieser unheimlichen Friedhofsbegehung ging Freddy frohen Mutes in das örtliche Bordell. Hier konnte er ein interessantes Gespräch zwischen dem Sheriff und dem Bankier mitverfolgen. Daraufhin betrat Freddy das Freudenhaus und vergnügte sich mit den offenherzigen Damen.

Auf dem Tisch des Hauses befanden sich ein paar französische Postkarten, die er vorsorglich einsteckte. Schließlich erschien die Besitzerin des Bordells, mit der Freddy ja schon ein Rendezvous vereinbart hatte. Sie nahm unseren unmoralischen Helden (die arme Penelope!) mit in ihr Schlafgemach und erzählte ihm, in welcher Gefahr er schweben würde, wenn er nicht sofort die Stadt verlassen würde. Doch Freddy störte das nicht im geringsten.

3. Akt: Der Falschspieler

Nach einer schönen Nacht mit Sadie erwachte er in seinem Schlafzimmer. Frisch und munter verließ er die Apotheke, um draußen in der Stadt nach dem Rechten zu sehen. Vor der Apotheke lagen ein paar Pferdeäpfel, die Freddy aus unverständlichen Gründen einsteckte. Dann ging er in Mom's Cafe, um sich eine Tasse Kaffee aus dem Kaffeeautomaten zu besorgen. Außerdem legte er die gefundenen Pferdeäpfel auf den Boden des Lokals. Daraufhin verließ Freddy das Cafe und ging auf den Hinterhof des Saloons. Dort stand auf dem Fensterbrett zu Mom's Cafe ein großer, leckerer Kuchen, dem Freddy nicht widerstehen konnte. Mit dem Safeschlüssel, den er gestern Nacht aus dem Grab von Phil gestohlen hatte, ging es nun zur "Bank of Bob".

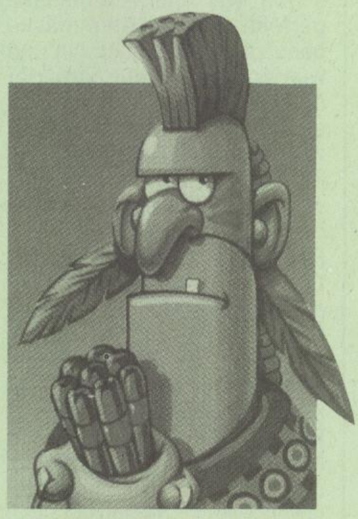
Nachdem Freddy diesen Schlüssel dem Bankier übergeben hatte, erhielt er eine kleine Truhe, die sofort geöffnet wurde. Im Innern befanden sich zwei Pistolen und ein Halstuch. Alle drei Dinge ließ Freddy in seinen Besitz wandern. Da die Pistolen noch nicht funktionsfähig und zudem sehr verstaubt waren, mußte Freddy dem Sheriff einen Besuch abstatten. Er bestach ihn mit Kaffee und Kuchen und erhielt als Gegenleistung ein Reinigungsset und ausreichend Patronen. Beide Dinge, Patronen und Reinigungsset, benutzte Freddy mit den Pistolen. Endlich war seine Ausrüstung komplett. Es fehlte lediglich an etwas Praxis im Umgang mit den Schießeisen. Aus diesem Grunde begab sich Freddy zum Friedhof, wo ihn schon sein treuer Helfer Srini erwartete. Freddy stellte die leeren Bierflaschen auf den alten, kaputten Zaun und begann mit den Schießübungen.

Nach der erfolgreichen Beendigung mußte er sich auf die Suche nach einem neuen Ohr machen, da er seines ja bekanntlich in einem pakkenden Duell verloren hatte. Also ging er in den Shop neben dem Hotel und zeigte dort dem alten Willy das gestohlene Kerzenwachs. Dann verließ Freddy den Laden, um ihn kurz darauf wieder zu betreten. Der alte Willy war nun plötzlich verschwunden und hatte sein altes Messer liegen lassen. Mit diesem Messer schnitzte sich Freddy ein Ohr aus dem Wachs. Danach ging er zurück in die Apotheke und nahm dort das Amulett von der rechten Wand. Im Labor (Arbeitszimmer) machte er sich dann an die Fertigstellung seines neuen Ohres:

1. Wachsohr in die Tonerde einformen.
2. Brenner mit Streichhölzern anzünden.
3. Medaillon in den Crucible tun und anschließend erhitzen.
4. Die Ohrform ebenfalls mit Hilfe des Brenners erhitzen und dann in den Crucible tun.
5. Das Silberohr aus der Form pulen und an den Kopf setzen.

4. Akt: Das große Finale

Freddy hatte endlich sein wohlverdientes Ohrläppchen und war somit gut gerüstet für das große Finale. Als erstes ging's zum Barbier O'Hanahan, dem Freddy die französischen Postkarten schenkte. Der Friseurmeister zeigte sich von den einzigartigen Karten fasziniert und gab Freddy als Gegenleistung eine Dose Lachgas. Dann verließ Freddy den Laden und besuchte den Golden Balls Saloon. Dort konnte er einen Falschspieler dabei beobachten, wie er gerade die armen Einwohner von Coarsegold abzockte. Also nahm Freddy den Kerl mal



etwas genauer unter die Lupe. Dabei entdeckte er eine dritte Hand, die er erstmal anschaute und dann packte.

Damit war das falsche Spiel des Ganoven aufgeflogen. Doch dieser Betrüger zog unfairerweise seine Kanone und richtete sie auf Freddy's Stirn. Unser Held sprang geschwind zur Seite und schoß mit seiner Pistole auf die Trittleiste der Bar. Auf diese etwas ungewöhnliche Weise wurde der alte Gauner außer Gefecht gesetzt. Die Leute feierten Freddy prompt als ihren neuen Helden. Aber etwas schien die Idylle zu trüben: Draußen waren schon wieder neue Fieslinge, die die Stadt unsicher machen wollten. Doch Freddy konnte das nur wenig schocken. Diesmal hatte er sich etwas ganz Besonderes für die ungebetenen Gäste einfallen lassen. Er verließ das Lokal durch die Hintertür und machte sich auf den Balkon des Dirty Sheet Hotels. Ohne die Ganoven aus den Augen zu verlieren, stellte er die Flasche Lachgas auf das verzierte Geländer des Hotels. Unbemerkt schlich er sich nun zum Pavillon, der neben dem Bordell stand.

Dabei ging er den Verbrechern geschickt aus dem Wege (auf den richtigen Weg achten!). Im Pavillon nahm Freddy seine Waffe zur Hand und zielte auf die Flasche Lachgas, die noch gut zu erkennen war. Mit ein bißchen Glück traf er dann auch das gewünschte Ziel. Die gerade noch so miesgelaunten Gangster waren plötzlich die lustigsten Burschen, die die Prärie jemals gesehen hatte (neben Freddy natürlich). Als Freddy die Hauptstraße des Ortes wieder betrat, wurde er schon von den gefürchteten Lever Brothers erwartet. Nach einer kleinen Unterhaltung ging's dann ans Eingemachte. Freddy mußte in einer Art Schießbude beweisen, was er all die Jahre gelernt hatte. Dabei durfte er nur die Gangster treffen, ansonsten hieß es "GAME OVER". Nachdem er die Lever Brothers in die Ferne geschickt hatte, erschien ein geheimnisvoller Fremder. Freddy mußte erkennen, daß es sich hierbei um den gefürchteten Revolverhelden "Kenny the Kid" handelte.

Es blieb ihm nichts anderes übrig, als die Waffe zu ziehen und zu hoffen, daß Kenny einen schlechten Tag erwischt hatte. Doch Kenny war letztendlich schneller und schoß unseren Helden krankenhausreif. Freddy mobilisierte seine letzten Kräfte, nahm das Halstuch und wickelte es um sein verwundetes Ohr. Sein einziger

Gedanke war, seine geliebte Penelope vor den Klauen der Bösewichter zu retten. Also schleppte er seinen schwerverwundeten Körper ins Schulhaus. Doch Penelope verhielt sich sehr seltsam Freddy gegenüber. Sie war nicht mehr die Frau, die er zu lieben gelernt hatte. Überraschend zog Penelope ihren Revolver und richtete ihn auf Freddy. Dieser verstand nun die Welt nicht mehr. Doch es blieb ihm keine Zeit, um noch groß darüber nachzudenken. Er legte seine Waffen ab (mit Hand-Icon auf Freddy klicken) und versuchte die Ruhe zu bewahren.

Im richtigen Augenblick schnappte er sich die kleine Tafel, die links neben ihm auf dem Tisch lag. An das, was nun kam, konnte sich unser Held nicht mehr erinnern... Nachdem er aus dem Reich der Träume zurückgekehrt war, saß er gefesselt auf einem Stuhl im Keller des Schulhauses. Penelope verabschiedete sich von ihrem Verehrer auf eine etwas merkwürdige Weise. Sie hatte das Gebäude kurzerhand in Brand gesetzt. Freddy blieb nur noch sehr wenig Zeit, um dieser tödlichen Falle zu entkommen. Also kippelte er mit dem Stuhl so lange, bis dieser umkippte. Dann hangelte er sich zu dem verlorengegangenen Silberohr und steckte es ein. Dieses Silberohr bedeutete seine Rettung. Er schliff es noch ein wenig auf dem Boden des Kellers und schnitt anschließend damit seine Fesseln durch.

Im Klassenraum traf Freddy wieder auf seine Ex-Geliebte Penelope, die immer noch Widerstand leisten wollte. Blitzschnell griff sich Freddy den zweiten Säbel von der Wand. Trotz der Fechtausbildung Penelopes war es ihm ein Leichtes, die holde Weiblichkeit dingfest zu machen. Plötzlich betrat der alte Bekannte Kenny den Raum. Diesmal wollte er Freddy endgültig in die ewigen Jagdgründe schicken. Doch in Windeseile nahm Freddy sein Silberohr und warf es Kenny entgegen. Damit waren beide, Kenny und Penelope, außer Gefecht gesetzt. Unser Held Freddy Pharkas war nun am Ende seines atemberaubenden Abenteuers. Noch viele Jahre danach waren seine Heldentaten in aller Munde. Und wenn er nicht gestorben ist, dann sucht er noch heute nach dem idealen Ohrläppchen...

F 15 III (MS-DOS)

Gag am Rande von Henning Rauth aus Trippstadt. Stellt das Szenario auf Korea und fliegt Tokio an. Das geht am besten im Trainingsmodus. Mitten in der Stadt steht kein geringerer als Godzilla. Besser nicht angreifen – der grüne Dino ist kein feindliches Ziel.

Desert Strike (Amiga)

Philipp Killius aus Herrenberg hält ein paar Codes für ungeduldige Chopper-Piloten bereit.

2. Mission – Scud Buster OQJMRAK

3. Mission – Embassy City BLLKEJG

4. Mission – Nuclear Storm PTEKFTG

The Lost Vikings (Amiga)

Die beiden Oberwikinger Alexander Kalpakli und Michael Miggel aus Duisburg liefern uns die Paßwörter zu Interplays Geschicklichkeitsspektakel.

L 01	----	L 10	BBLS
L 02	GR8T	L 11	VLCN
L 03	TLPT	L 12	QCKS
L 04	GRND	L 13	PHRO
L 05	LLMO	L 14	C1RO
L 06	FLOT	L 15	SPKS
L 07	TRSS	L 16	JMNN
L 08	PRHS	L 17	TTRS
L 09	CVRN	L 18	JLLY

L 01	----	L 10	BBLS
L 02	GR8T	L 11	VLCN
L 03	TLPT	L 12	QCKS
L 04	GRND	L 13	PHRO
L 05	LLMO	L 14	C1RO
L 06	FLOT	L 15	SPKS
L 07	TRSS	L 16	JMNN
L 08	PRHS	L 17	TTRS
L 09	CVRN	L 18	JLLY

Michael Jordan In Flight

Christian Schrobenhauser aus Kaufering ist ein alter Basketball-Fan und liefert erste Tips zum eleganten Korbwurf.

Das (Dream-)Team

Passpieler: Michael "Air" Jordan

Linker Flügel: Roland "Heir" Parker

Rechter Flügel: Dwayne "Downtown" Brown

Auswechselbank: Ritchie "Sky" Williams

Mit diesem Team habe ich gleich beim ersten Mal die Meisterschaft durchgespielt.

Die "Hot"-Position für Michael Jordan (siehe beiliegende Karte)

Spieltips

– sehr schnell erzielt man Punkte, wenn man System 3 vorgibt, mit Jordan nach rechts paßt, den Ball wieder bekommt und dann gerade auf den Korb läuft (Dunk) – der Computer-Schiedsrichter pfeift nicht sehr streng; man kann ruhig versuchen, gerade auf den Korb zu stoßen und in einen Gegenspieler zu laufen

– versucht oft, den Ball des Gegners zu stehlen, denn Jordan macht das gar nicht mal schlecht

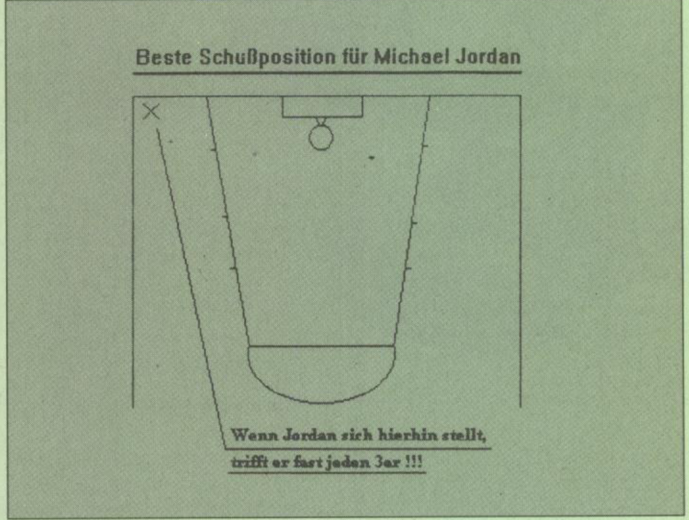
– schaut Euch die Taktiken im Handbuch genau an; sind auch noch viele nützliche Tips drin (Ihr könnt z.B. eine Taktik etwas abwandeln, um sie zu verbessern)

– die Stimme von Jordan unter dem Spiel nicht abschalten, denn ab und zu gibt er Euch sehr nützliche Tips zum aktuellen Spiel

– immer daran denken, den Ball nach einem Rebound außerhalb der 3-Punkte-Linie zu bringen

Tips zum Turnier

– wenn Ihr das erste Spiel gewonnen habt, abspeichern, dann weiterspielen; solltet Ihr gegen Ende des nächsten Spiels zu verlieren drohen, dann den PC ausschalten und das Spiel wieder ab dem Spielstand beginnen; so müßte es Euch möglich sein, jedes Turnierspiel zu gewinnen !!!

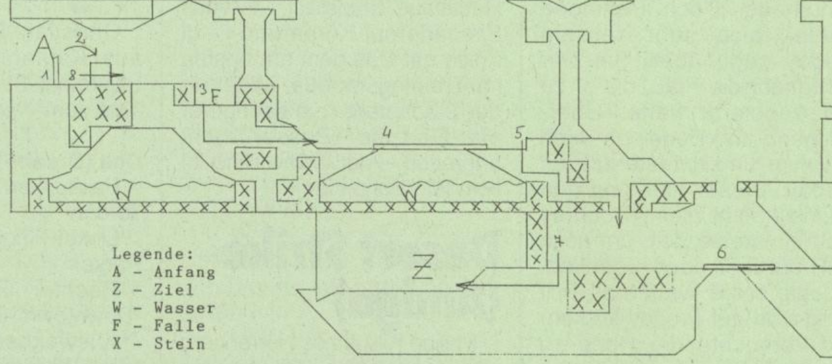


Lemmings 2

Severin Schnura aus Heiningen steht auf Du und Du mit allen Lemmingen. Trotzdem hatte er im zweiten Teil an einigen Stellen arge Probleme. Sollte es Euch ähnlich gehen, können vielleicht seine Karten weiterhelfen.

EGYPTIAN

Wave Pathway

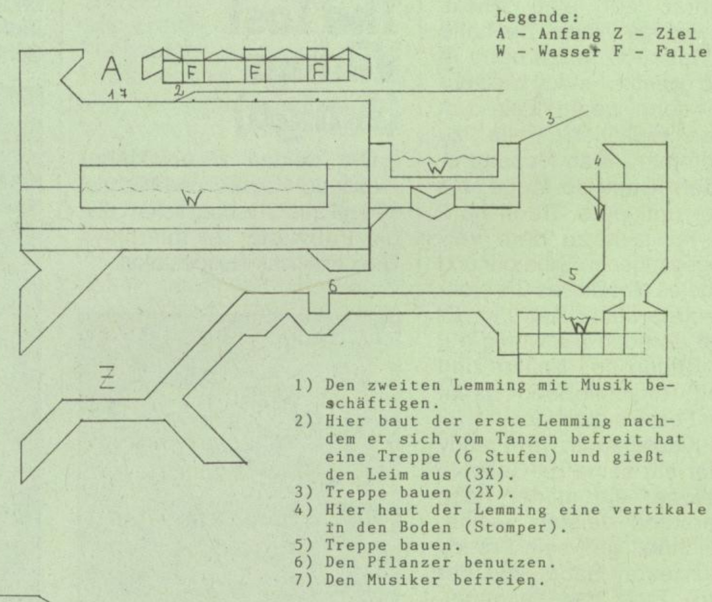


Legende:
A - Anfang
Z - Ziel
W - Wasser
F - Falle
X - Stein

1) Sofort eine senkrechte Wand bauen.
2) Wenn fertig dann nach rechts springen.
3) Nach unten und dann nach rechts graben.
4) Eine Brücke über das Wasser bauen.
5) Nach unten-rechts-unten-rechts-unten graben.
6) Brücke bauen.
7) Nach unten und nach links graben.
8) Nach rechts graben.

SHADOW

Moonswings

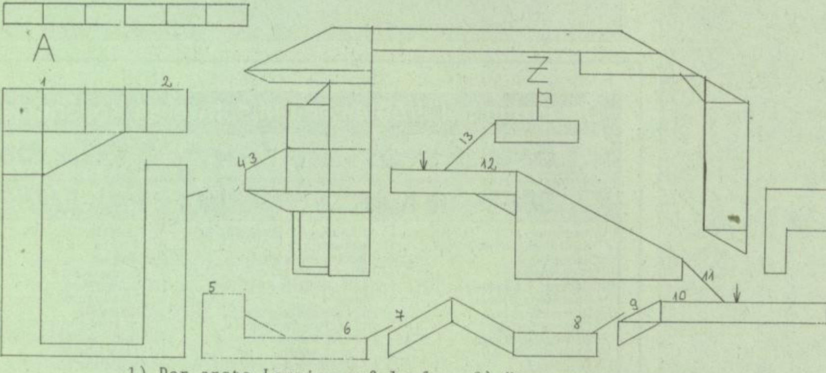


Legende:
A - Anfang Z - Ziel
W - Wasser F - Falle

1) Den zweiten Lemming mit Musik beschäftigen.
2) Hier baut der erste Lemming nachdem er sich vom Tanzen befreit hat eine Treppe (6 Stufen) und gießt den Leim aus (3X).
3) Treppe bauen (2X).
4) Hier haut der Lemming eine vertikale in den Boden (Stomper).
5) Treppe bauen.
6) Den Pflanzer benutzen.
7) Den Musiker befreien.

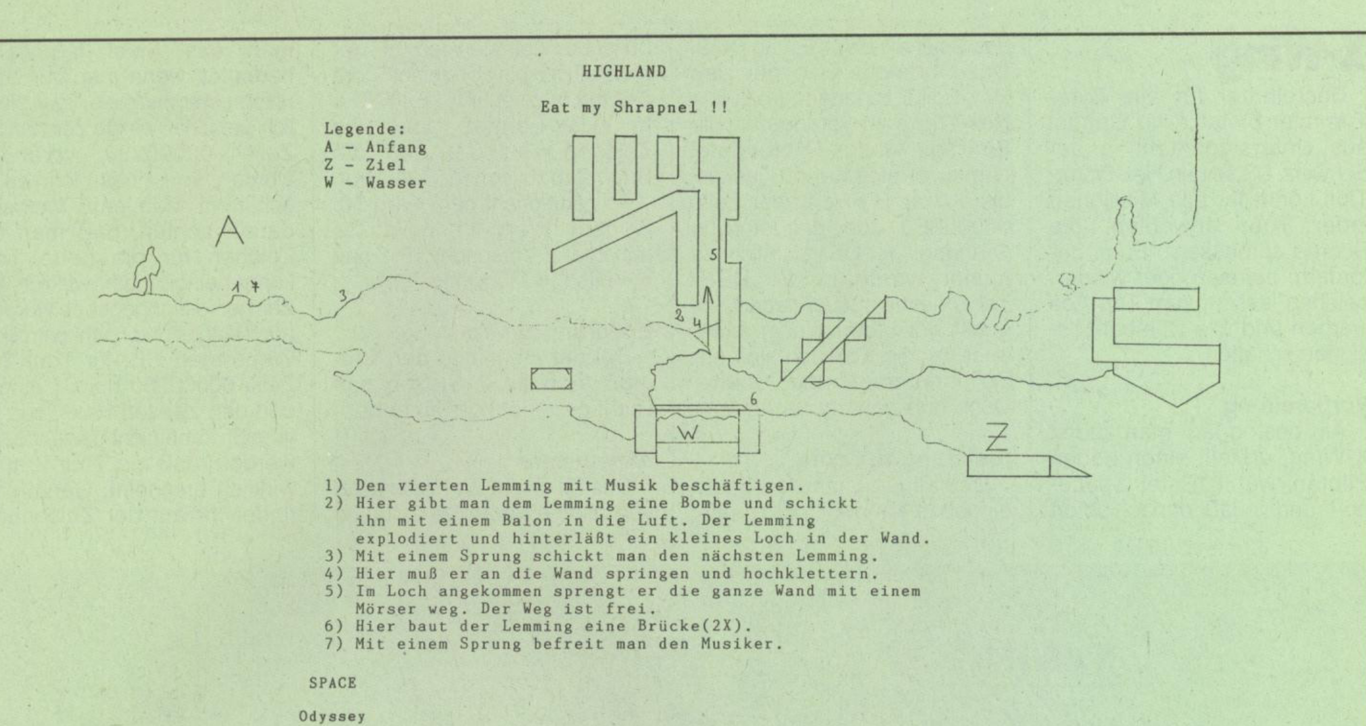
SPORTS

Take up Archery



1) Der erste Lemming muß laufen. 2) Hier springt er ab.
3) Hier schießt er 2 mal in die Wand 4) Er springt wieder.
5) Hier wirft ein normaler Lemming ein Speer.
6) Der Läufer springt. 7) Von hier aus schießt er 3 Pfeile ab.
8) Wieder springt er. 9) Er schießt wieder 3 Pfeile ab.
10) Hier muß der Läufer den Pfeil so abfeuern damit der Pfeil in einem Winkel von 90 Grad auf den Boden fällt.
11) Der Läufer feuert ein Seil ab 12) siehe 10
13) Hier feuert wieder der Läufer ein Seil ab.

Legende:
A - Anfang Z - Ziel



1) Den vierten Lemming mit Musik beschäftigen.
2) Hier gibt man dem Lemming eine Bombe und schickt ihn mit einem Balon in die Luft. Der Lemming explodiert und hinterläßt ein kleines Loch in der Wand.
3) Mit einem Sprung schickt man den nächsten Lemming.
4) Hier muß er an die Wand springen und hochklettern.
5) Im Loch angekommen sprengt er die ganze Wand mit einem Mörser weg. Der Weg ist frei.
6) Hier baut der Lemming eine Brücke(2X).
7) Mit einem Sprung befreit man den Musiker.

SPACE

Odyssey

Legende:
A1 - Anfang 1
A2 - Anfang 2
Z - Ziel T - Teleporter
F - Falle

1) Sofort springen. 2) Eine senkrechte Wand bauen (2X) und hochklettern. 3) Den Stampfer benutzen.
4) An dieser Stelle Benutzt man den Laser Blaster und zwar sehr Zielgenau damit die Lemminge weiter gehen können.
5) Man springt auf eine sich bewegende Schaukel.
6) Man wartet bis sich der Lemming auf der Schaukel in einer Lücke befindet. Wenn das geschieht befreit man ihn schnell.
7) Mit dem Laser Blaster sprengt man ein Loch über sich.

CLASSIC

Flying The Mad Pursuit

Legende:
A - Anfang
Z - Ziel
W - Wasser

1) Der zweite Lemming baut eine Treppe.
2) Der erste Lemming baut eine Treppe.
3) Der dritte und der vierte Lemming baut eine Treppe.
4) Auf der Treppe von dem ersten Lemming stellt man einen Stopper
5) Nach rechts graben.
6) Man gräbt diagonal nach rechts.
7) Man baut eine Treppe um den Miner zu stoppen. Der Lemming kehrt um und gräbt sofort nach unten.
8) Hier baut man eine Treppe (2X).
9) Man baut eine Treppe. Hier verwandelt man den Lemming in einen Schwebelemming.
10) Man klettert hoch.
11) Man gräbt nach unten (ca. 1cm).
12) Hier baut man eine Treppe (2X).
13) Man gräbt nach unten.
14) Mit einem gezielten Schlag in die Treppe befreit man den Stopper.

Lemmings 2 (Amiga)

Von Annegret Hannappel aus Duisburg stammt eine interessante Möglichkeit, alle Level direkt anzuwählen.

Bewegt man im Hauptmenü den Mauszeiger nacheinander in alle vier Ecken und drückt dort jeweils beide Maustasten hintereinander (linke/ rechte), kann man alle Level frei anwählen.

X-Wing

Bastelfutter für alle Byte-Fummler bietet Arno Candel aus Untersiggentahl in der Schweiz. Mit seinen Hex-Editor-Tips könnt Ihr alle Missionen jeder Tour anwählen, die Scores aufbessern, Euch befördern, befreien oder wiederbeleben lassen, zum Top Ace werden und alle Combat-Missionen schaffen.

Vorbereitung

Am besten lädt man zuerst X-Wing, erstellt einen neuen Piloten, wählt "Enter Spaceport" und verläßt danach sofort das Spiel mit ESC, Exit to DOS. Dazu braucht man nur den Hex-Editor zu laden, um einige Hex-Werte zu verändern. Alle Einträge in der Pilotendatei namen.plt sind auf 00 gestellt, bis auf die 8 FF's in der Zeile 000002E0, aber das ist so in Ordnung. Der Übersichtlichkeit halber wurde in die HEX-Tabelle hineingeschrieben, wo sonst nur lauter Nullen sind, aber wichtig für Euch sind nur Zeilennummer und Spalte. Doch nun geht´s ans Ändern.

Erklärung zu Score

Überall, wo man den Score eingeben kann, gilt folgendes: 00 ist der kleinste Wert, FF der größte (Beispiel: Training Score A-Wing max. bei FF FF FF FF). Im Hex-Format sind die Zeichen von 0-9 und die Buchstaben von A-F erlaubt.

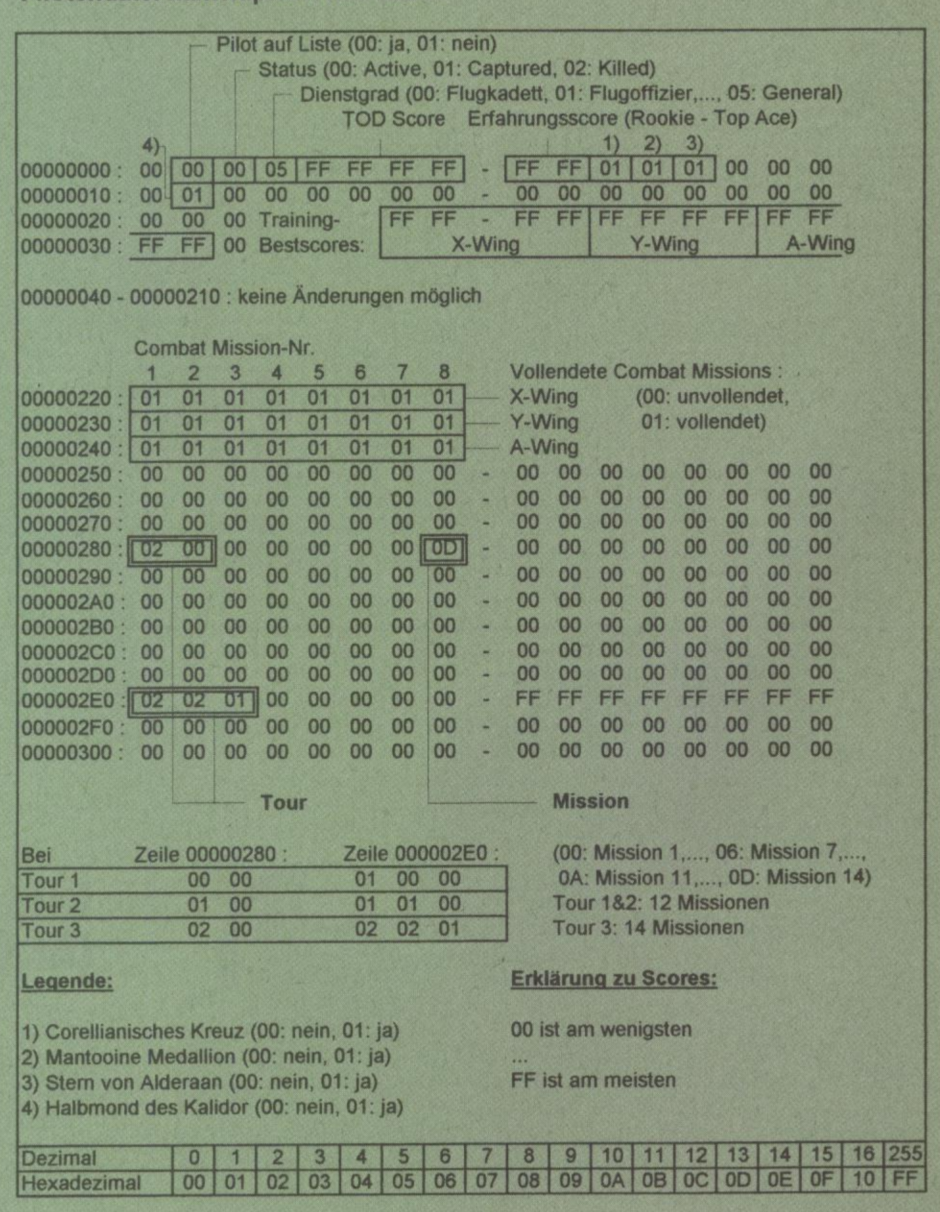
– A entspricht dem Wert 10, B dem Wert 11 usw. bis maximal F entspricht 15 1 hex = 4 bits (16 Möglichkeiten).

Erklärung zur Tour

Bei der Definition der Tour muß man an 2 Stellen das Richtige (wichtig!) eingeben.

Allgemeines

Das Spiel wird die Pilotendatei von alleine verändern, sobald man das Spiel lädt. Das bedeutet, wenn man zur Definition einer anderen Tour plötzlich sieht, daß einige Zeichen bei Zeile 00000280 verändert wurden, so ist das nicht weiter schlimm. Man muß vielmehr darauf achten, daß man die Zeichen für die neue Tour korrekt eingibt, d.h. wirklich alle Zeichen die angegeben wurden, auch eingibt und nachkontrolliert. Wenn man z.B. für Tour 2 in Zeile 00000280 nur 01 eingibt und den zweiten Hex-Code 00 vergißt, kann nicht gewährleistet werden, daß die Tour 2 auch wirklich erscheint. Genaueres findet Ihr auf der Zeichnung.



X-WING

Pilotendatei namen.plt im Hex-Editor:

Pilot auf Liste (00: ja, 01: nein)
Status (00: Active, 01: Captured, 02: Killed)
Dienstgrad (00: Flugkadett, 01: Flugoffizier,..., 05: General)
TOD Score Erfahrungsscore (Rookie - Top Ace)
4) 1) 2) 3)

00000000 : 00 00 00 05 FF FF FF FF - FF FF 01 01 01 00 00 00
00000010 : 00 01 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000020 : 00 00 00 Training- FF FF - FF FF FF FF FF FF FF FF
00000030 : FF FF 00 Bestscores: X-Wing Y-Wing A-Wing

00000040 - 00000210 : keine Änderungen möglich

Combat Mission-Nr.
1 2 3 4 5 6 7 8 Vollendete Combat Missions :

00000220 : 01 01 01 01 01 01 01 01 — X-Wing (00: unvollendet,
00000230 : 01 01 01 01 01 01 01 01 — Y-Wing 01: vollendet)
00000240 : 01 01 01 01 01 01 01 01 — A-Wing
00000250 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000260 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000270 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000280 : 02 00 00 00 00 00 00 0D - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000290 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002A0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002B0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002C0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002D0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000002E0 : 02 02 01 00 00 00 00 00 - FF FF FF FF FF FF FF FF
000002F0 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000300 : 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

Tour — Mission

Bei	Zeile 00000280 :	Zeile 000002E0 :
Tour 1	00 00	01 00 00
Tour 2	01 00	01 01 00
Tour 3	02 00	02 02 01

(00: Mission 1,..., 06: Mission 7,...,
0A: Mission 11,..., 0D: Mission 14)
Tour 1&2: 12 Missionen
Tour 3: 14 Missionen

Legende:

1) Corellianisches Kreuz (00: nein, 01: ja)
2) Mantooine Medallion (00: nein, 01: ja)
3) Stern von Alderaan (00: nein, 01: ja)
4) Halbmond des Kalidor (00: nein, 01: ja)

Erklärung zu Scores:

00 ist am wenigsten
...
FF ist am meisten

Dezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	255
Hexadezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	FF

The Summoning

Von Maik Baden aus Peine erreichten uns Hinweise zum Event Horizon Rollenspiel.

Beginner One

Dieser Level ist ein einfacher Einsteigerlevel. Man sollte auf jeden Fall die Arena oben links aufsuchen, um seine Experten- und Kampfpunkte zu verbessern.

Beginner Two

Um durch den Gang 1 zu kommen, braucht man den "Round Key", den man bei Greck, "Last Keeper of Spiders" bekommt. Zum Kerker von Greck kommt man, wenn man durch den Teleporter geht. Mit dem "Round Key" öffnet man die Tür im ganz linken Raum, wo dann ein Teleporter sichtbar wird.

Wenn man durch den Teleporter in einen neuen Raum gebeamt wird, geht man nach oben und nimmt die leere Flasche, die Pflanze (Nightshade) und die Flasche "Algit Potion", die Vergiftungen heilt. Die leere Flasche füllt man mit dem Zauberspruch "Liquify" (Heiltrank).

Nun wieder runter und nach links, wo man auf ca. 15 "Giant Spiders" trifft, darunter eine Giftspinne. Die einfachste Art, durchzukommen, ist, einfach bis nach oben rechts zu laufen und dann den Raum zu verlassen. Aber Vorsicht: Die Giftspinne ist schneller als Ihr, wenn sie Euch sieht!

In Raum 3 muß man dann den Schalter umlegen und durch die Schüsse laufen (die Tür schließt sich nach einiger Zeit wieder). Der Rest sollte ein Kinderspiel sein.

Legende:

E = Ein- oder Ausgang
T = Teleporter
P = Plattform
M = Totenkopf (Magischer Mund)
V = Treppe
o = Schloß: mit Schlüssel öffnen
o = Ausbuchtung: für Iron Token oder Gold Coin
ᒥ = Schalter: umlegen

Zauber für Beginner 1-3 und Broken Seal 1-4

Zauber	Kürzel
Flame Arrow	DJ
Poisen Gas	GHK
Freeze	ACA
Restore	CAKI
Cure Poisen	EDL
Kano	DB
Liquify	FH

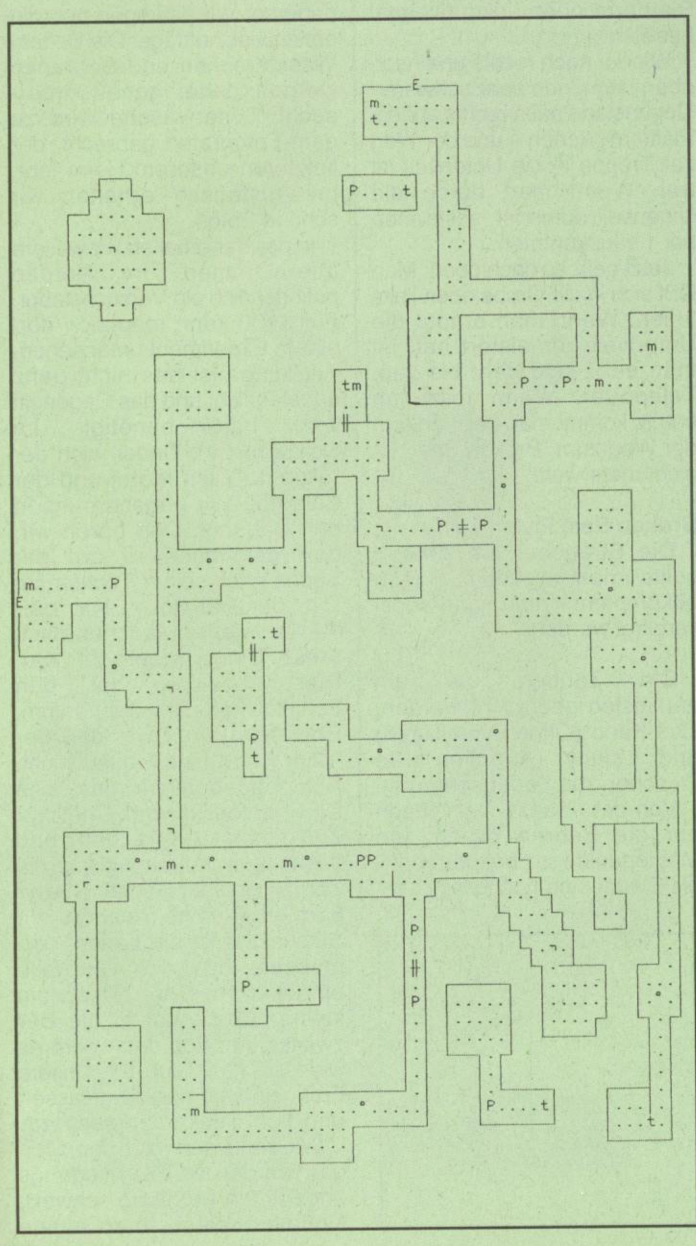
Tips:

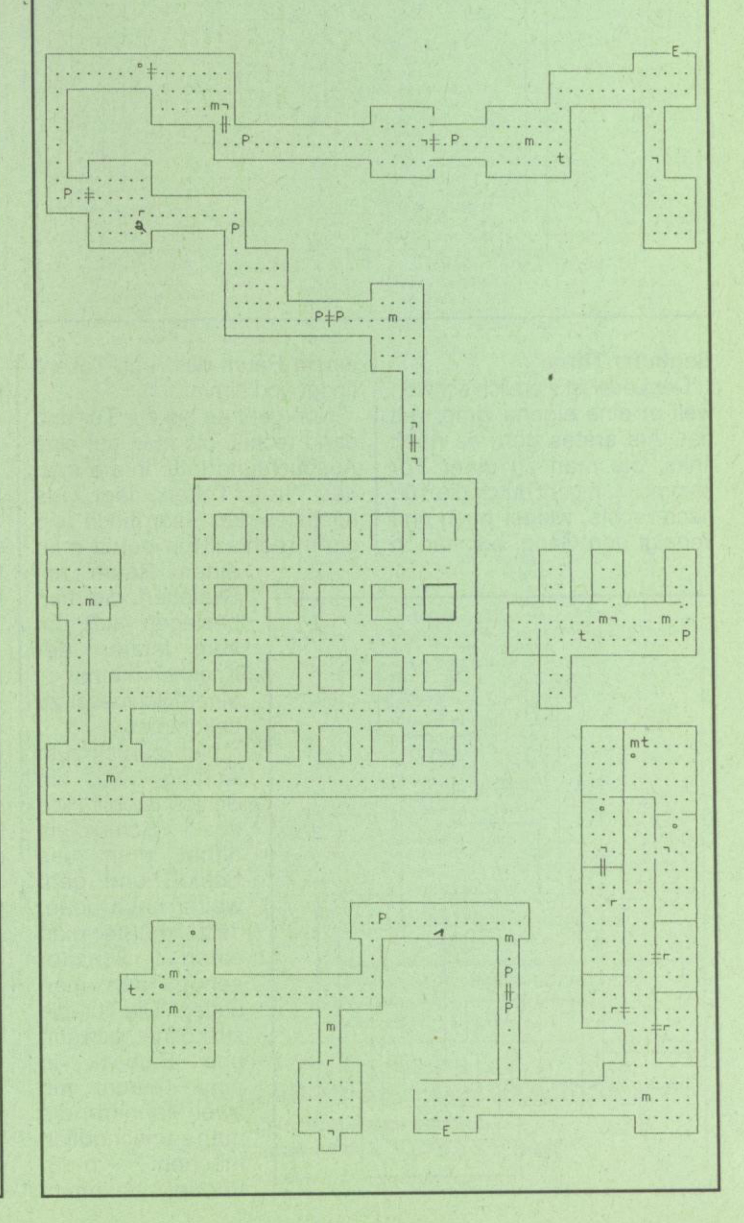
Die meißt gebrauchtesten Zauber sind Kano (DB) öffnen von Türen und Liquify (FH) auffüllen von leeren Flaschen mit Lebensenergie.

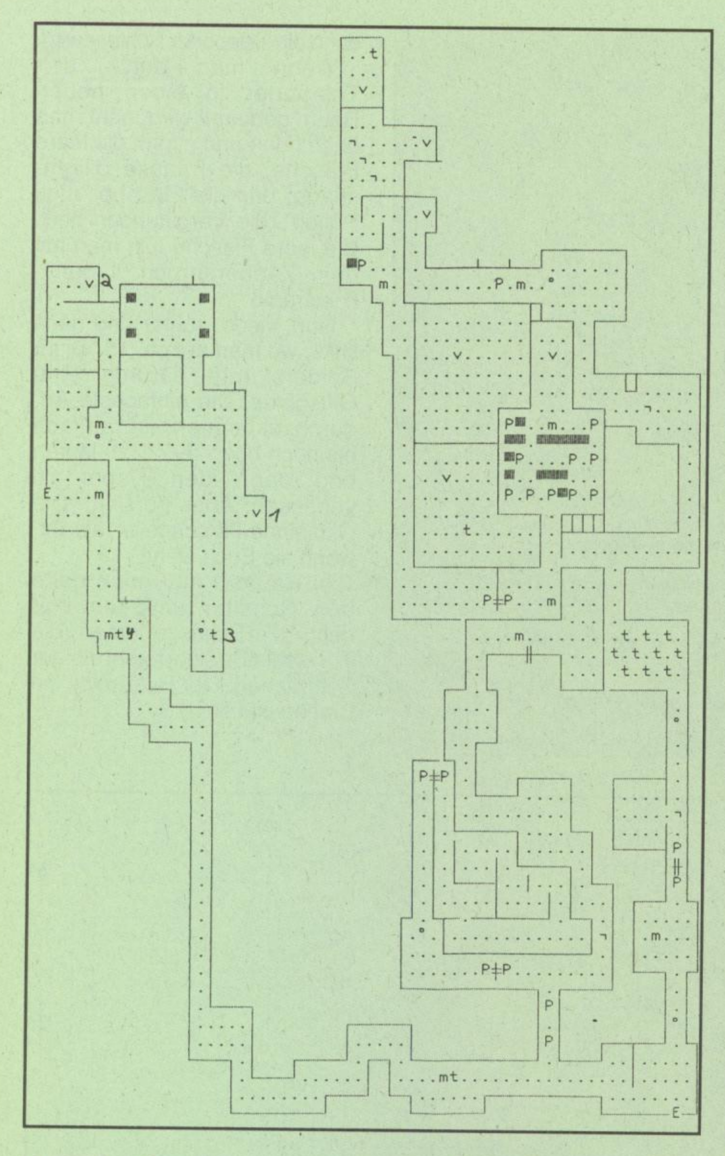
Von der Pflanze Nightshade nur die Beeren essen um Magiepunkte zu bekommen, aber aufkeinenfall die Blätter essen (sie sind giftig).

Im Level Beginner Two bekommt einen Algit Potion Trank der vergiftungen heilt.

Meißt bekommt man einen Schlüssel oder einen anderen wichtigen Gegenstand nur wenn man einen Gegner besiegt.







Beginner Three

Der Level ist ziemlich schwer, weil er eine eigene Unterwelt hat. Als erstes geht es nach links, bis man zu einer Tür kommt. Man geht durch die Tür, nach rechts, wieder hoch und verfolgt den Gang, bis man in einem Raum das "Iron Token" findet und nimmt.

Nun geht es bis zur Tür und dann rechts, bis man auf eine Ausbuchtung trifft, in die man das "Iron Token" legt. Als nächstes den Gang hoch und dann rechts. Nun betritt man einen Raum mit Skeletten, die man besiegen muß, um vom letzten der Knochenmänner einen Schlüssel zu bekommen.

Nun zurück zum Anfang, wo ein Schloß ist. Mit Hilfe des Schlüssels öffnet man das Schloß und geht weiter nach oben. Jetzt müßte man einen Schalter sehen, den man umlegt. Die Tür, die sich öffnet, gewährt uns Einblick in einen Raum mit zwei Männern, die man unschädlich machen muß. Wieder bekommt man einen Schlüssel, mit dem man nun einen Raum voll von Teleportern betreten kann. Der Haken an der Sache ist, daß uns nur ein bestimmter Teleporter durch den Raum bringt (nämlich der in der linken oberen Ecke).

Nun müssen wir den Gang verfolgen, bis eine Leiter sichtbar wird, die uns in die Unterwelt führt. Umgekehrt müssen wir in der Unterwelt eine Leiter auftreiben, die uns wieder an die Oberfläche bringt. Dann werden alle Schalter umgelegt.

Wenn man zu einer Plattform kommt, muß man sie beschweren, um den Gegenstand zu erhalten. Vergißt man dies, landet man wieder in der Unterwelt. Bald sollte man in einen Raum mit vielen Gruben kommen. Jetzt wird's schwierig: Zunächst muß man zweimal auf die Plattform vor sich treten. Dann nach rechts gehen und die erste Plattform oben links zweimal betreten.

Wieder nach rechts und nach oben und einen sehr schweren Gegenstand nach rechts auf die Plattform werfen – und der Weg zur Treppe in die Unterwelt ist frei. Wenn man durch die Unterwelt durch ist, sollte man bei 1 'rauskommen.

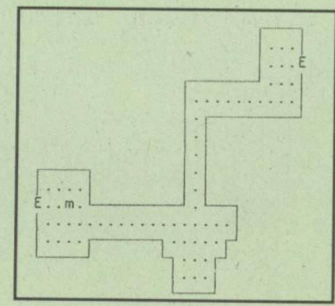
Jetzt geht es nach oben: Man läßt sich in die Grube oben links fallen. Wenn man erneut die Unterwelt gemeistert hat, ist man bei 2 und geht bis zum Teleporter. Wenn man ihn betritt, kommt man bei 4 an und der Weg zum "Broken Seal" ist nicht mehr weit.

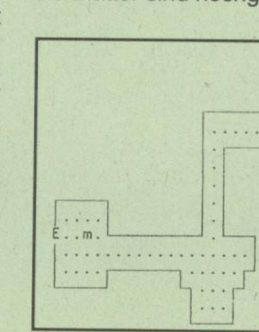
Broken Seal Five

Die Sträucher am Anfang sollte man mit dem Bogen bekämpfen – man kann sonst vergiftet werden.

Die Zauber, die am häufigsten gebraucht werden, sind Kano (Öffnen von Türen) und Liquify (Auffüllen von Flaschen mit Lebensenergie).

Von der Pflanze Nightshade nur die Beeren essen, um Magiepunkte zu bekommen – die Blätter sind hochgiftig!





Im Level Beginner Two bekommt man einen Algit Potion (heilt Vergiftungen).

In Mesit bekommt man den Schlüssel oder einen anderen wichtigen Gegenstand, wenn man einen Gegner besiegt.

Cobra Mission

Wolfgang Kestelspitz aus Gauting hat sich an Megatechs Asien-Rollenspiel gewagt und trotz weiblicher Versuchung alle Rätselklippen umschifft.

Central Cobra

Als erstes sollte man ein paar Kämpfe bestehen und sich dann zwei kleine Messer kaufen (Laden im Nordosten von C.Cobra). Im Süden der Stadt befindet sich eine Bar. Dort kann man die ersten Hinweise erhalten.

Rechts von unserem Heim ist ein großes Haus, in dem wir einen Job als Lieferant annehmen. Wir erledigen nun die ersten vier Aufträge. Die Betten, Waschbecken und Schränke werden dabei genau untersucht. Unterwäsche wird zu dem Fotografen gebracht, der links von unserem Heim lebt. Im Austausch erhalten wir schöne Fotos.

In der Bar erhalten wir weitere Informationen. Im Norden befindet sich ein Versuchslabor. Für $100 kann man sich dort einem Experiment unterziehen. Allerdings ist das nicht ganz ungefährlich, und das Gegengift wird bald benötigt. Im Nordwesten befinden sich der "Club 10", ein Motel und der Bahnhof. Wir begeben uns in den Bahnhof. Dort hören wir, daß der Ingenieur auf der Suche nach seiner Tochter ist.

In der Bar hören wir, daß Tacker wieder Mädchen nach West Cobra gebracht hat. Dieser Tacker hat den Schlüssel für den Bahndamm. Ebenfalls hören wir, daß der "Club 10" schöne Frauen sucht. Also begeben wir uns zum Club. Leider ist der Chef zur Zeit nicht zu sprechen, und deshalb vertreiben wir uns die Zeit mit ein paar Gegnern. Level 6 oder 7 sollte reichen. Im Südwesten ist ein Laden; dort müssen ca. 15 Giftpfeile eingekauft werden. Noch ein kleiner Abstecher in die Bar zwecks Info und dann geht es wieder in den "Club 10". Unsere Freundin wird nun eingelassen und von Tacker eingesperrt.

Wir verlassen jetzt den Club und werden von Karategangs angegriffen (Achtung schwer). Notfalls sollten hier einige

Giftpfeile eingesetzt werden. Unser Weg führt uns wieder in die Bar. Dort bekommen wir den Hinweis, daß wir uns als Lieferant ausgeben sollten, was wir dann auch tun. Wieder im Club angelangt, setzen wir uns die Rocketcap auf und werden nun durch den Hintereingang eingelassen.

Die Frau läßt uns die linke Tür passieren, nachdem wir sie angesprochen haben. In der Palme (in diesem Zimmer) befindet sich der Schlüssel für die nördliche Tür. Hinter dieser Tür wartet Tacker bereits auf uns. Mit den Giftpfeilen wird dieser erledigt. Durch den Sieg erhalten wir die Schlüssel für den Bahnübergang. Nun haben wir das erste Mädchen befreit. Unsere Freundin wird befreit und wir begeben uns zum Bahnübergang, der sich nun öffnen läßt. Eine Verabredung mit Steffie sollte noch verschoben werden, weil in West Cobra ein Laden existiert, in dem gewisse Geräte gekauft werden können, die das Leben als Liebhaber vereinfachen können. Wir begeben uns also nach West Cobra.

West Cobra

Im Nordwesten mit dem Ingenieur sprechen. Wir versprechen ihm zu helfen und bekommen dafür eine Pfeife. Die Karte von West Cobra bekommt man, wenn die Lieferantenfiliale in West Cobra besucht wird. Die ersten vier Aufträge erledigen wir sofort. Dabei fällt uns der Mann auf, der im nordöstlichen Haus wohnt. Ein Besuch in der Bar ist hilfreich.

Wenn wir nun bei ihm noch einmal liefern, werden wir ins Wohnzimmer vorgelassen. Nachdem die Flasche heruntergefallen ist, versprechen wir ihm, eine neue zu besorgen. Schnell in die Bar und neue Informationen einholen. Jetzt geht man in den Adult Toy Shop (ab jetzt kann man dort nichts mehr einkaufen) und spricht den Verkäufer auf den Whisky an. Wir bekommen zwei umsonst, wenn wir deren Versteck finden.

Nun begeben wir uns wieder in die Bar und sammeln Infos. Der Weg führt uns in den Dowzing Club, im Süden der Stadt. Unsere Freundin lernt



jetzt Dowzing und wir sind wieder allein.
Inzwischen können wir uns für $100 mit der Frau in der Bar einige schöne Stunden machen. Danach holen wir unsere Freundin ab und gehen in den Toy-Shop. Alle Schränke werden untersucht. Der oberste der linken Reihe ist der richtige Schrank. Im Geheimraum dahinter finden wir in den Schränken die Whiskyflaschen. Wir reden noch einmal mit dem Verkäufer, der uns eine Flasche mit Gin schenkt. Dem unfreundlichen Mann ersetzen wir seine Flasche, mit der anderen gehen wir in die Bar. In der Bar machen wir den rechten Mann besoffen, indem wir immer wieder mit ihm reden. Er gibt uns viele Hinweise und zeigt uns eine Mitgliedskarte. Nun verlassen wir die Bar und kämpfen ein wenig.
Wir betreten die Bar wieder und stehlen dem Betrunkenen seine Mitgliedskarte. Mit dieser können wir endlich in den Leather & Chains Club hinein. Hier müssen alle Teppiche genau untersucht werden. Jeder Flecken sollte gründlich betrachtet werden, die Belohnung ist ein Schlüssel. Mit Hilfe von Giftpfeilen wird die Domina besiegt und die rechte Tür mit den Schlüssel geöffnet. Ca. 20 Giftpfeile sollten noch übrig sein. Wir betreten den Raum und befreien die Tochter des Ingenieurs. Beim Verlassen des Gebäudes stellt sich uns der Boß von West Cobra zum Kampf. Er wird mit unseren Pfeilen oder dem Gin besiegt. Die Pfeile sind besser. In Central Cobra gehen wir zur Bahnstation. Eine Verabredung mit Yvonne ist nun angesagt. Zurück in West Cobra gehen wir zur Lieferanten-Filiale und kündigen. Wir bekommen eine Karte von Süd Cobra. Es empfiehlt sich, die besten Waffen und die besten Kleidungsstücke zu kaufen. Mit der Bahn fahren wir jetzt nach Süd Cobra.

Süd Cobra

Als erstes sollten alle Gebäude und Büsche untersucht werden; irgendwann finden wir eine Karte von Ost Cobra. Die Waffen sollten gekauft werden, weil sie sehr gut sind. Das gleiche gilt für die Kleidung. Im Nordwesten gibt es einen Laden, der eine Brosche verkauft. Diese sollte gekauft werden. Im Osten von diesem Laden steht ein großes Gebäude. Wir betreten es im Laufe des Spiels immer wieder. Durch die Brosche wird dort die Angestellte besänftigt. Diese rückt dann nach und nach Karten von der Festung General Fist' heraus. Im Nordosten steht ein Haus, zu dem man nur durch einen langen Weg kommt. Melissa ist die Assistentin von Donna und hat uns einiges zu sagen. Wir begeben uns in die Bar und sammeln Informationen. Wir hören von einem Mann, der junge Leute fürs Militär anwerben möchte. Nicht weit entfernt von der Bar gibt es ein Haus, das einem der Barbesucher gehört.
Dort werden wir von einer Frau abgewimmelt. Wir verlassen das Haus und betreten es erneut durch den östlichen Eingang. Hier treffen wir auf einen Jungen, der Bücher liest. Wir tun es ihm gleich. Alle Bücher, die in diesem Haus sind, müssen gelesen werden (Schränke durchsuchen). Nachdem das getan wurde, gehen wir zur Polizeistation, die im Westen liegt. Die Station wurde aber vom Militär besetzt. Wir gehen noch einmal Bücher lesen und besuchen Melissa ein zweites Mal. In der Nähe der Bar steht nun ein Mann vom Militär. Wir sprechen mit ihm, aber er findet uns nicht gut genug für die Armee. Frustriert gehen wir zurück in die Bar und hören von einem Depot.
Dieses Depot ist südlich der Polizeistation und läßt sich jetzt mit der Axt öffnen. In dem Depot sind Kleidungsstücke für Soldaten, mit denen wir uns gleich eindecken. In der Polizeistation werden wir aber von dem Soldaten abgewiesen, weil unser Rang zu niedrig ist, deshalb gehen wir in die Bar und erfahren etwas von einem Colonel. Im Nordwesten steht ein Haus, das einem Barbesucher gehört. Wir schicken den kleinen Jungen ins Bett und schalten den Fernseher aus. Danach reden wir mit ihm und er sagt uns, wo der Schlüssel für die anderen Räume ist. Wir holen uns den Schlüssel und betreten die Räume. Der Schrank wird durchsucht und die Abzeichen werden an die Uniform geheftet. In der Polizeistation macht uns der Soldat nun den Weg frei und wir gehen nach oben. Dort wenden wir uns nach rechts. Im letzten Raum müssen wir einen Soldaten töten, der uns davor von einem Geheimgang erzählt. Wir gehen nach links in den Raum mit den vielen Schränken und unsere Freundin findet etwas. Sie möchte ihren Dowzing Skill erhöhen, um den Geheimgang zu finden und verläßt uns deshalb.
Wenn wir weiter nach rechts gehen und dann nach unten, stehen wir direkt hinter einem Soldaten. Die Tür läßt sich nicht öffnen, aber es gibt hier eine Geheimtür. Wenn wir sie nicht alleine finden, müssen wir mit unserer Freundin zurückkehren. Wir gehen nun zur Bar, in der wir für $400 ein Mädchen haben können (der Preis kann heruntergehandelt werden). Jetzt holen wir unsere Freundin aus West Cobra ab und gehen wieder zur Polizeistation. Sie findet nun den Geheimgang, durch den wir in die Festung gelangen. Es ist hilfreich, die Statuen zu untersuchen. Das zweite Level der Festung ist einfach. An einigen Stellen ist der Boden dunkel gefärbt und ein Ritter greift uns an. Nachdem er besiegt wurde, finden wir an dieser Stelle einen Schlüssel, der die Tür öffnet. Das geht jetzt immer so weiter, bis wir die Mitte erreicht haben. Es ist zu erwähnen, daß nicht alle Schlüssel bei einer dunkel gefärbten Stelle sind. Aber wo ein Ritter ist, ist ein Schlüssel. In der Mitte angelangt, müssen wir alle Ritter vernichten und die Juwelen betätigen (einfach die Juwelen berühren). Sie färben sich nun und wenn wir sie wieder berühren, werden wir teleportiert. Der General erwartet uns hier. Wenn seine Leibgarde vernichtet wurde, tötet er sich selber durch ein Mißgeschick. Dabei haben wir ihn nur eine kleine Ohrfeige verpaßt.
Durch das Haupttor verlassen wir die Festung und gehen nach Hause zurück. Dort empfängt uns unsere Begleiterin mit der Tochter des Bürgermeisters.
Wir gehen in die Stadthalle (nordöstliches großes Gebäude in C. Cobra) und bekommen dort eine Helferin, die die Tochter während unserer Abwesenheit betreut. Nun kann man sich mit Melissa verabreden. Dann begeben wir uns nach Ost Cobra, denn die Brücke ist endlich repariert. Wir müssen ein Gegengift für die Tochter des Bürgermeisters finden.

Ost Cobra

Der erste Weg führt uns in die Bar. Wir müssen einen Mann finden, der uns Anzüge zum Schutz gegen die Kälte geben kann. Anders kann man die Fabrik nicht betreten. Der Mann wohnt in einem Haus in der nordwestlichen Ecke von Ost Cobra. Leider will er uns die Anzüge nicht geben. Im Lebensmittelgeschäft kaufen wir zwei Möhrenkuchen. Diese bringen wir der Frau, die im Norden von Ost Cobra wohnt. Sie gibt uns eine Waffe und zeigt uns ein Bild eines vermißten Mädchens. Nun begeben wir uns an den Strand. Im südlichen Haus hören wir eine Schauergeschichte über das Haus am nördlichen Teil des Strandes. Also gehen wir zu diesem Haus. Unsere

Begleiterin muß warten, aber wir dürfen es betreten. Nachdem wir ein Glas getrunken haben, fallen wir in einen tiefen Schlaf. Wir werden durch unsere Freundin geweckt und finden bei der Frau ein Diamantarmband, welches offensichtlich etwas mit dem Bürgermeister und seiner Tochter zu tun hat.

Im Keller dieses Hauses befreien wir den Gefangenen, der uns als Dank zu sich nach Hause einlädt. Sein Haus ist ebenfalls im Norden von Ost Cobra, unweit von dem der alten Frau entfernt. Wir besuchen ihn, und er verspricht, uns zu helfen, an die Kälteschutzanzüge zu kommen. Wir begeben uns wieder in das Haus im Nordwesten.

Der Mann überläßt uns die Anzüge, doch als Pfand behält er das



Armband. Endlich können wir die Fabrik betreten. Hier gilt es, an die Juwelen zu kommen und diese zu berühren. Ist das getan, gehen wir nach Norden zum Computer und betätigen diesen. Er öffnet uns die Tür im Osten, wo uns auch schon der Endgegner von Ost Cobra erwartet. Haben wir diesen vernichtet, steigen wir durch die westliche Treppe ein Stockwerk tiefer. Der Computer öffnet uns wieder die Tür. Damit wurde Donna befreit. Sie erzählt uns einiges und gibt uns ein Gegengift für die Tochter des Bürgermeisters. Nun werden die Anzüge wieder gegen das Armband eingetauscht. Jetzt gehen wir nach Hause, geben der Tochter das Gegengift und besuchen die Stadthalle.

Friedhof

Mit der Bahn fahren wir zum Friedhof, aber erst, nachdem wir einen Wächter besiegt haben. Am Friedhof sind alle Häuser zerstört, bis auf eines, in dem wird der Bürgermeister gefangengehalten. Nach seiner Befreiung schenkt er uns eine Karte des Untergrunds. Wir fahren nach C. Cobra zurück und treffen den Bürgermeister in der Stadthalle. Nun können wir uns mit Donna verabreden. Danach fahren wir zum Friedhof zurück und betreten den Untergrund über die westliche Statue.

Bevor wir den Untergrund über die östliche Treppe wieder verlassen, müssen wir alle Menschen angesprochen haben. Auf der Karte sind Betten als weiße Flecken eingezeichnet.

An jedem Bett steht auch ein Mitglied der Untergrundorganisation. Das gleiche gilt auch für Schränke. Man sollte mit jedem Mitglied reden, weil man so zu den zwei ersten Karten des Schlosses kommt. Der Führer der Organisation schickt uns zum Schmied. Zu ihm kommen wir, wenn wir im Südwesten die linke der beiden Treppen nehmen. Vom Schmied bekommen wir ein besonderes Schwert, welches von nun an unsere beste Waffe sein wird. Über die rechte Treppe gelangen wir zu einem Depot, das gute Ausrüstungsgegenstände versteckt hält. Auch die offenen Kisten sollten durchsucht werden.

Wir begeben uns jetzt nach Norden zu dem großem Raum und kaufen dort die besten Kleidungsstücke, die es zu kaufen gibt. Über die östliche Treppe verlassen wir den Untergrund. Der Eingang zum Schloß ist durch eine Tür versperrt, aber unser Schwert öffnet sie ohne Probleme. Nun können wir das Schloß betreten.

Das Schloß

Als erstes wenden wir uns nach links und gehen die Treppe hinauf. In der Truhe finden wir einen Kristallball, der gleich an der Pyramide angewandt wird. Die Pyramide ändert nun ihre Farbe. Es gibt in dem Schloß vier der Pyramiden. Mit jeder Pyramide, die deaktiviert wird, fällt eine der Laserbarrieren vor dem Versteck des Oberbosses.

Im zweiten Stock versperrt uns eine Tür den Weg, die sich nur mit Dynamit öffnen läßt. Also lassen wir uns im Nordwesten durch die schwarzen Löcher fallen. Wir befinden uns wieder im Untergrund. Der Raum wird durchsucht. Danach begeben wir uns nach unten in die Dunkelheit, wo wir einen Schlüssel und eine Dynamitstange finden. Der Schlüssel öffnet uns die Tür und wir können den Untergrund auf dem gewohnten Weg verlassen. Im Schloß angekommen, öffnen wir die Tür mit dem Dynamit. Die Truhe im Westen wird geöffnet und wir gehen in den dritten Stock. Wir wenden uns nach Osten.

Wenn man geradeaus weitergeht, kommt man zu zwei Truhen. Geht man an der Abzweigung nach unten, kommen wir im Südosten zu dem Leibwächter des Oberbosses. Den zu besiegen, ist schon etwas schwerer. Wir öffnen die Truhe und finden einen Ball. Der läßt sich auf eine beliebige Pyramide verwenden. Da man in der Nähe des Leibwächters auch die Karte des dritten Stockwerkes findet, sind die anderen Pyramiden leicht zu finden. Wir begeben uns jetzt über die südöstliche Treppe nach unten. Über die Tür gelangen wir in den ersten Stock und finden wieder einen Ball. Nun zurück zu der Tür, die wir vor einiger Zeit aufgesprengt haben.

In das schwarze Feld können wir jetzt, da wir den Schlüssel zu der Tür haben. Aber Vorsicht, das ist eine Falle. Im zweiten Stock befindet sich auch noch der letzte Ball, mit dem sich die letzte Pyramide deaktivieren läßt.

Wir begeben uns über die westliche Treppe wieder in den dritten Stock. Kurz darauf stehen wir vor dem Oberboß. Diesen zu besiegen ist schwer, aber wir haben ja das Schwert.

Bleibt nur noch viel Glück und viel Spaß beim Nachspielen zu wünschen.



Goal

Kickerprofi Dennis Knoblauch aus Kamen hält jeden Elfmeter und dribbelt wichtige Tips in die Redaktion.

Allgemeines

Man sollte möglichst wenig grätschen. Im eigenen Strafraum liegt die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß der Gegner einen Elfmeter bekommt. Dazu kommt, daß der Schiri oft auch nach einem Foul im Mittelfeld die rote Karte zeigt.

Alternative: Wenn man die Zeit (und den Raum) hat, sollte man hinter dem Gegner herlaufen. Irgendwann schubst Euer Spieler dann leicht und der Gegner fällt auf die Nase. Dieses versteckte Foul übersieht der Schiri oft.

Für Spieler, die selbst oft foulen, ist David Nigg zu empfehlen. Diejenigen, die nicht oder wenig foulen, sollten T. Hart wählen.

Für Spieler, die die Ballführung schon gut beherrschen, ist es leicht, lange im Strafraum herumzuirren, ohne den Ball zu verlieren. Wenn Ihr viele Haken schlagt, verliert der Computer die Nerven und foult Euch.

Am sichersten verwandelt man entweder oben links oder in der Mitte oben.

Taktik

Mit der Aufstellung 4-3-3 sind die Skizzen am einfachsten in die Tat umzusetzen.

Auswechselspieler

Man sollte einen Defensiv- und einen Offensivspieler auf die Bank setzen. Es passiert oft, daß ein Verteidiger eine gelbe Karte bekommt. Dann sollte man ihn zur Vorsicht austauschen.

Wenn ein Stürmer versucht, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bekommen, riskiert er ebenfalls eine gelbe Karte. Auch dann: Auswechseln. Sollte ein Mittelfeldspieler Gelb kassieren, stellt die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 um und wechselt für ihn einen Stürmer ein.

Ansonsten sollte man nicht zu früh auswechseln, da ein Spieler verletzt werden könnte und man ihn dann auswechseln muß.

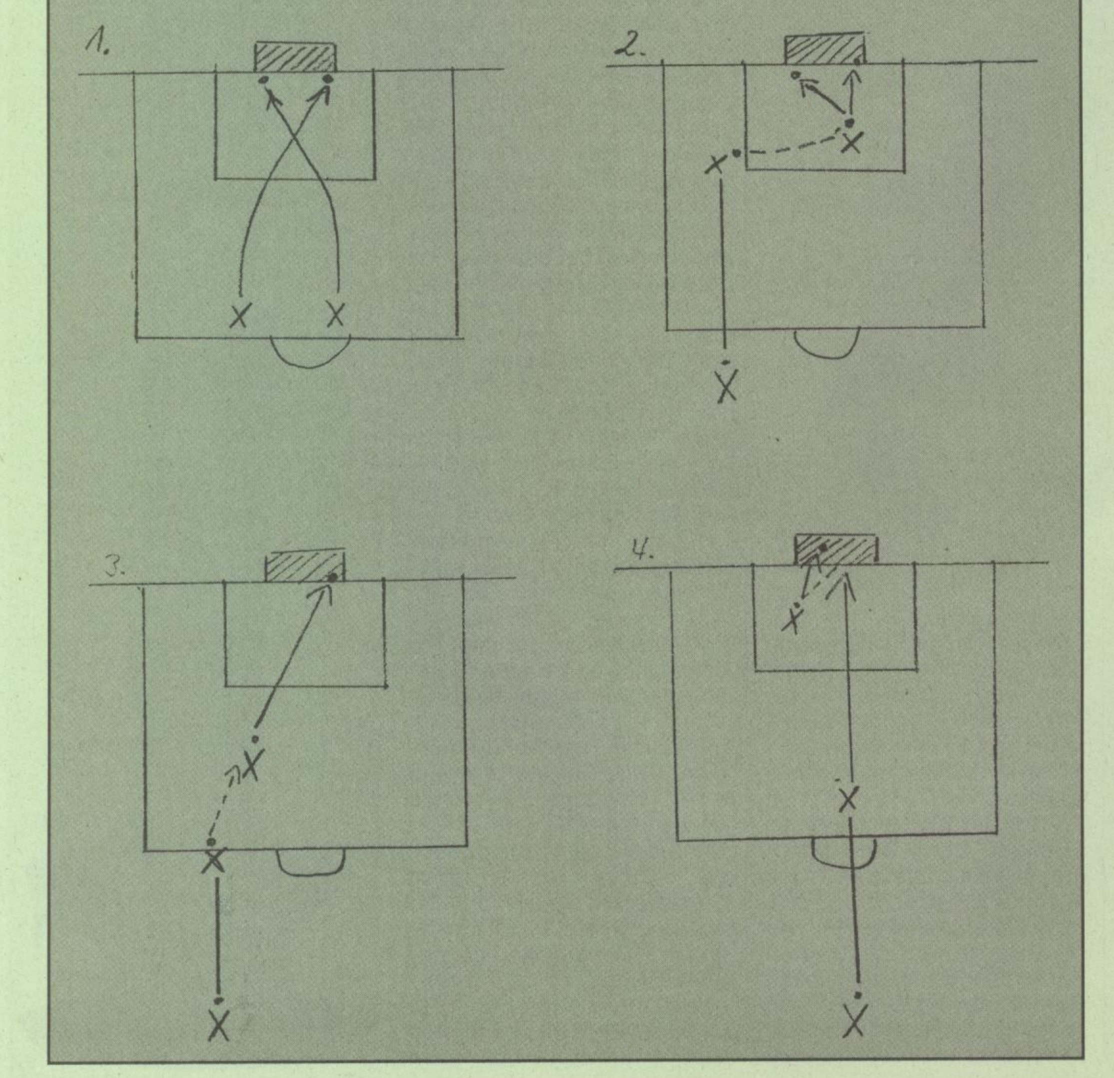
Zu den Skizzen:

1. Man läuft entweder halblinks oder halb-rechts in den Strafraum und schneidet dann den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart den Ball noch berühren, heißt es abstauben.
2. Man läuft mit einem Spieler halb-links oder halbrechts in den Strafraum und am 5-Meter-Raum paßt man quer. Hat man die Aufstellung 4-3-3 gewählt, steht nun ein weiterer Stürmer frei und Ihr könnt Euch die Ecke aussuchen.
3. Ihr lauft mit einem Spieler halb-links oder halb-rechts auf den Strafraum zu und an der Grenze paßt Ihr. Euer zweiter Stürmer nimmt den Ball an und Ihr braucht bloß noch in die lange Ecke zu schießen.
4. Ihr lauft gerade auf das Tor zu und zieht einfach ab. Schlechtere Torhüter lassen den Ball nur abklatschen und einer von Euren Stürmern kann ihn sich dann schnappen.

Nun ist es zu empfehlen, in die lange Ecke zu schießen, da man dann den Keeper auf dem falschen Fuß erwischt.

Die einfachste Lösung:

...können leider nur Modulbesitzer wählen: In Adresse 010403 finden sich sowohl die von Euch erzielten als auch die vom Computer erzielten Tore (im 2-Spieler-Modus die Tore von Spieler 1 und 2).



Burnin' Steel

Altmatrose Günter Ciuha aus Wesel schickt uns sein Seemannsgarn.

Allgemeine Tips

Ihr solltet vorher mindestens ein taktisches Gefecht und eine Operation durchgespielt haben, damit Ihr lernt, die Schiffe und Verbände richtig in Schußposition zu manövrieren.

Es ist bei dieser Simulation nicht möglich, einen starren Lösungsweg vorzugeben, da der Computer die gegnerischen Schritte jedesmal anders verteilt.

Ihr habt in den vier Jahren, die diese Simulation umfaßt, nur 10 (bzw. 11) Großkampfschiffe zur Verfügung. Deshalb unbedingt den Totalverlust dieser Einheiten vermeiden!

Nach jedem Gefecht die Zeit in der Simulation ca. 1 Stunde verstreichen lassen, abspeichern und den Kurs ändern. So habt Ihr die Möglichkeit, Fehler zu korrigieren und es anschließend besser zu machen – anders könnt Ihr nicht gewinnen.

Das Programm behandelt die deutsche Seite nicht gerade fair. Britische Zerstörer z.B. fügen mit ihren 4,7-Zoll-Kanönchen deutschen Schlachtschiffen schwerste Beschädigungen zu.

Grundlagen

Alle Schiffe eines Kampfverbandes werden manuell gesteuert.

Die Fliegeraktionsbereichsfilter immer eingeschaltet lassen!

Kampfverbände, die den Fliegeraktionsbereich des Gegners durchlaufen, sollten unbedingt vor diesem Bereich stoppen und ca. 1-2 Stunden vor Einbruch der Dunkelheit weiterlaufen lassen. Bei Nacht erfolgen keine Fliegerangriffe.

Bei den deutschen Versorgungsschiffen erhaltet Ihr lediglich Sprit – keine Munition.

Bei überlegenen oder gleichstarken Gegnern abdrehen! Nach jedem Einsatz abspeichern.



Schiffe sollte man immer einen Tag im Hafen belassen, dann werden sie voll munitioniert. Nur vier Schiffe in die Werft! Immer wieder die Shetlands anlaufen (um angegriffen zu werden).

Nach erfolgtem Gefecht geht es zurück nach Kiel. Beschädigte Schiffe nur bis 80% einsetzen!

Britische Schlachtschiffe sind sehr schwer zu versenken. Nur mit mindestens zwei eigenen Schlachtschiffen angreifen!

Beim Torpedieren nicht zu nah an das Ziel heranfahren – die Torpedos laufen dann unter dem Schiff durch, ohne es zu beschädigen.

Immer eine Kampfgruppe mit vier Zerstörern in der Nordsee belassen!

Die Effizienz der Werften von Bergen und Tromso ist gleich Null – sie sind nur zum Tanken und Munitionieren nutzbar. Je einen Zerstörer in die Werft legen. Sie dienen als Zielschiffe für Bombenangriffe der Royal Airforce.

Kiel und Brest werden dadurch sehr entlastet. Es werden immer nur die in der Werft liegenden Schiffe bombardiert.

Ihr solltet nie versuchen, durch den Englischen Kanal nach Kiel zu gelangen – dort droht Euch Schiffsverlust durch Minen!

Nach Aufnahme der Konvoiroute Endl-Murmansk alle Zerstörer nach Tromso verlegen. Die Konvois werden nur selten von schweren Einheiten begleitet; in der Regel von maximal zwei Zerstörern bis zu überhaupt keinem Geleitschutz.

Bei Geleitzugsgefechten immer zuerst die Bewacher niederkämpfen. Achtet besonders auf Zerstörer – Ihr dürft sie nicht zum Torpedoabschuß kommen lassen. Falls es doch passiert: sofort mit Hardruder abdrehen, dann laufen die Torpedos ins Leere.

Die Händler sollte man nur mit Nebenwaffen bekämpfen (Haupt- und Nebenziel ausschalten). Danach bringt man Schiff oder Verband nahe ans Geleit (5-8 km) oder durch die Mitte des Konvois. Achtung: Einige Schiffe verschießen nur etwa die Hälfte ihres Munitionsvorrats!

Ihr solltet immer bestrebt sein, die Munition der Hauptwaffen einzusparen.

Gegnerische Kampfgruppen tauchen unvermutet auf. Wenn die Batterien im Wirkungsfeuer sind (rechter Drehschalter auf Voll), nur noch Kurskorrekturen in maximal 10° Schritten ausführen.

Die erste Aktion

Spielbeginn:
4. September 1939
Spielende:
1. September 1943

Verfügbare Einheiten in Kiel:
Schlachtschiff Scheer und Graf Spee; Kreuzer Hipper und 21 Zerstörer.
Vor der Küste Grönlands:
Schlachtschiff Lützow.

Einen Kampfverband mit vier Zerstörern bilden und diesen als Lockvogel in die Nordsee senden. Außerhalb der Fliegerreichweite einen Kampfverband mit den Schlachtschiffen Scheer und Spee und dem Kreuzer Hipper bilden. Die Schiffe nun zum Durchbruch in den Atlantik zwischen den Shetlands und Island in Marsch setzen. Die Durchfahrt ist schwer bewacht; der Verband wird anfangs immer angegriffen.

Nach dem Gefecht (Sheffield und Liverpool sind versenkt) den Kampfverband mit SL Lützow verbinden und auf gleichem Weg zurück nach Kiel. Die beschädigten Schiffe kommen in die Werft.

Nun solltet Ihr bis zum 24. September warten. SL Scharnhorst und Gneisenau sind jetzt verfügbar. Mit allen schweren Einheiten wieder zu den Shetlands laufen, nach erfolgtem Gefecht wieder zurück nach Kiel etc.

Nach diesem Muster weiter verfahren, bis eine große Anzahl britischer Schiffe versenkt ist. Bei Bedarf warten, bis Schiffe aus der Werft zurück sind. Den Händlern muß man am Anfang keine Beachtung schenken.

Robosports

Andreas Fröhlich aus Bad Aibling hat sich ausgiebig mit Maxis fantastischem Netzwerkspiel befaßt. Hier das Ergebnis:

Roboter und Zusatzbewaffnungen

1. Rifle-Robot: Gut gepanzert; auch auf große Entfernungen sehr treffsicher. Wird am besten in den Computer- und Vorstadtarenen eingesetzt.

2. Burst-Robot: Gut gepanzert; trifft auf alle Entfernungen relativ gut. Eignet sich für Hinterhalte. Kann in allen Arenen eingesetzt werden.

3. Auto-Robot: Schwach gepanzert, trifft selten. Jedoch hervorragend für Hinterhalte geeignet. Der beste Einsatzort sind die Ruinen.

4. Missile-Robot: Schwach gepanzert; trifft gut auf mittlere Entfernungen. Mit Einschränkungen für alle Arenen geeignet.

5. Stealth-Robot: Gut gepanzert; trifft gut auf alle Entfernungen. Der beste Roboter für Hinterhalte; bewährt sich in den Ruinen und in der Vorstadt.

6. Grenades: Gute Zusatzbewaffnung; trifft jedoch nur auf kurze Entfernungen. Am besten geeignet für die Ruinen.

7. Zap: Wirkt nur bei Berührung des Feindes. Am besten für Hinterhalte mit Stealth-Robots geeignet, sonst nur selten wirksam.

8. Zeitbombe: Wenn sie gut plaziert ist, vernichtet sie so ziemlich alles im Umkreis von vier Feldern. Am besten wird ein Stealth-Robot damit ausgerüstet.

Die Arenen

1. Ruinen: Da hier die Schußfelder sehr eingeengt sind, setzt man seine Einheiten aus Auto- Burst- und Stealth-Robotern zusammen. Granaten sind ebenfalls sehr geeignet. Manchmal sind auch Missile-Robots nützlich.

2. Vorstadt: Wegen der großen Entfernungen sollte man ausschließlich Missile-, Burst- und Rifle-Robots einsetzen. Granaten sind kaum geeignet. Ein paar Stealth-Robots können dagegen nie schaden.

3. Computer: Das Hauptgewicht liegt hier bei den Missile-Robots. Zusätzlich kann man auch Rifle- und Burst-Robots einsetzen. Stealth-Robots und Granaten sind weniger geeignet.

Die Sportarten

1. Survival: Wer zuerst schießt, gewinnt...

2. Treasure Hunt: Um möglichst viele Münzen zu erfassen, sollte jeder Roboter seine letzte halbe Sekunde für

einen "Rundumscan" benutzen. Man darf sich nie dazu verleiten lassen, ungedeckt ins Freie zu gehen, nur um eine Münze zu bekommen.

3. Baseball: Wenn man sich die Voreinstellung der Basen einprägt, kann man sie auf dem Schlachtfeld sehr leicht finden. Eile ist geboten: Das Spiel ist verloren, wenn der Gegener zuerst alle Basen berührt.

4. Hostage: Die eigene Geisel versteckt man in einem Gebiet mit möglichst wenig Öffnungen. Dann sollte man sich verbarrikadieren und die Angreifer vernichten. Ist dies geschehen, greift man mit seinen intakten Robotern an. Die Beschädigten läßt man als Bewacher für die Geisel zurück.

Allgemeine Tips

1. Teams aus zwei Robotern mit unterschiedlicher Bewaffnung bewähren sich immer, so z.B. Missile-Auto/Burst/Rifle. Der Scan-Bereich sollte bei beiden Robotern gleich eingestellt werden, so daß sich die unterschiedlichen Waffen ergänzen.

2. Stealth-Robots sollte man für Hinterhalte benutzen. Man plaziert sie an engen Stellen, an denen der Gegner vorbei muß und stellt sie auf "Dauer-Zappen". Der Feind kann den Roboter nicht sehen und läuft in die Falle.

3. Nie sehr große Entfernungen in einem Zug zurücklegen.

4. Stellt man sich in einen engen Gang oder zwischen zwei Häuser, so hat der Gegner kaum eine Trefferchance.

5. Gezieltes Feuer mit munitionsunabhängigen Waffen ist nur auf sehr kurze Entfernungen effektiv.

6. Mit Explosivgeschossen sollte man – wenn möglich – immer zielen (sparsamer und genauer).

7. Man sollte ständig ein paar Explosivgeschosse für den Notfall in Reserve haben.

8. Die feindlichen Roboter bewegen sich oft alle auf einem Haufen. Wenn man den Gegner nur gut beobachtet, kann man seine Bewegungsrichtung feststellen und eine Zeitbombe an der richtigen Stelle plazieren.

9. Wenn man einen Roboter im Dock zurückbehält, hat man die Möglichkeit, ihn später in der Schlacht an einem günstigen Ort im eigenen Gebiet erscheinen zu lassen.

Hannibal

Daniel Walther aus Stuttgart hat siegreich die Alpen überquert und lehrt den Römern das Fürchten.

Allgemeine Tips

– Wenn es zum Aufstand kommt, so schnell wie möglich die aufständische Stadt erobern und plündern. Dies schreckt zum einen die anderen Städte ab, verhindert aber auch eine erneute Revolte in der betroffenen Stadt.

– Die Überquerung von Gebirgen kann größere Verluste mit sich bringen als der schnellere Seeweg.



– Der lange Weg entlang der Küste ist sicherer als der direkte über das Meer.

– Gleich am 1. November das Winterlager beziehen, sonst erleidet man große Verluste durch die Kälte.

– Nur strategisch wichtige Städte wie z.B. Häfen brauchen eine Stadtarmee (5.000-10.000 Mann).

– Nur große Länder (wie z.B. Hispania, Aegypthus, Mauretania, Syrien) erobern; mit kleineren Ländern nur verhandeln, denn man muß in jeder Kolonie eine Armee hinterlassen, um Aufstände zu verhindern.

– Die Steuersätze sollte man lassen wie sie sind, um keine Revolte zu entfachen.

– Wenn Ihr eine Provinz angegriffen habt, erobert zunächst nur die kleineren Städte; die größeren ergeben sich dann meist kampflos. So schont man die eigene Armee.

– Städte mit Minen sollten Eure ersten Ziele sein, da man mit ihnen das meiste Geld machen kann.

Das Römische Reich verfolgt in diesem Spiel immer die gleiche Strategie. Deswegen nun wichtige Gegenmaßnahmen zu den Aktionen Roms:

– Rom wird zu Beginn fünf Armeen aufstellen, um seine Ziele zu erreichen.

– Die erste mit einer ungefähren Stärke von 32.000 Mann wird sich in Ostia einschiffen, nach Sizilien segeln, sich mit der dortigen vierten Legion (ca. 10.000 Mann) verbinden und dann auf direktem Wege unsere Hauptstadt Karthago angreifen und belagern.

– Um die Einnahme zu verhindern, wird die Stadtarmee durch unsere dritte Armee um 2.000-3.000 Mann verstärkt. Der Rest unserer dritten Armee wird aus Karthago in die Umgebung gesandt, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Die römische Legion bricht nach kurzer Zeit die Belagerung ab, bleibt aber vor den Toren der Stadt und tritt nicht mehr in Aktion.

– Die zweite Legion mit ca. 35.000 Mann wird sich ebenfalls in Ostia einschiffen, jedoch den nördlichen Kurs, Richtung Genua, wählen, um zunächst diesen Hafen für Rom zu erobern und dann in westliche Richtung weiterzusegeln, um in Massilia die neue sechste Legion aufzustellen (zwischen 10.000 und 15.000 Mann). Jetzt fährt sie auf den Hafen Tarraco zu, um dort zu landen und gefährdet damit unsere Besitzungen in Spanien. Um dies zu verhindern, kann man genauso verfahren wie oben. Tarraco muß natürlich vorher erobert werden. Oder aber: Man vernichtet sie gleich mit der Hauptarmee aus Carthago Nova.

– Die dritte Legion (20.000 Mann) marschiert zu Land Richtung Nordosten, um dort neue Kolonien zu erobern.

– Durch die ständigen kriegerischen Auseinandersetzungen bei der Eroberung wird diese Legion so stark dezimiert, daß sie keine wirkliche Gefahr darstellt. Doch sollte das von ihr eroberte Gebiet nicht angegriffen werden – das würde nur zu Aufständen führen. Begnügt Euch mit der Vernichtung der römischen Armee, dann fallen diese Gebiete mit der Zeit automatisch von Rom ab.

– Die fünfte Legion (die vierte wurde ja in Sizilien aufgelöst) von ca. 20.000 Mann wird in Rom als Schutzarmee stationiert.

– Die sechste Legion, die ja erst in Massilia aufgestellt wird, bewegt sich immer in der Nähe von Genua, um diesen wichtigen Hafen und die Umgebung für Rom zu schützen. Eventuell wird sie einige Städte hinzuerobern.

– Da sie sich relativ passiv verhält, wird sie uns nicht gefährlich und braucht erst später von einer stärkeren karthagischen Streitmacht vernichtet zu werden.

Bis zum 1. September des nächsten Jahres, wenn Rom eine neue Legion aufstellen kann, ist jetzt genug Zeit, die eigenen Interessen zu verwirklichen. In dieser Zeit sollten Spanien, Mauretanien,

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	Verfügbar
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	(L P) -
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	(L P) -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Couldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	(L P) -
Europe Ablaze	- - A
Eternam	L P -
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	- P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	(L P) -
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	L - -
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	L - -
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	L - -
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	- P A
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	L P -
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	(L P) -
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	L P -
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban	- - A
Sorcerian	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	L P -
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	L - -
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Ultima Underworld 1	L P -
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
Veil Of Darkness	L P -
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	L P -
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 X-WING
PC dA 94,95

3 LEMMINGS 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. Space Quest 5 dV	------	94.95
5. Comanche dV	------	94.95
6. King's Quest 6 dV	------	99.95
7. Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
8. Wing Commander 2 dV	------	94.95
9. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
10. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
a train dV	99.95
airbus a 320 dA	99.95
archer mclean pool dV	69.95
b 17 flying fortress dA	84.95
bard's tale construction set dA	74.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
chuck rock 2 dA	74.95
chuck rock dA	69.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
conquestador dV	79.95
desert strike dA	79.95
dragons lair 3 dA	89.95
dune dV	79.95
dung. mast.+chaos str. back dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
epic dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon collection dA	49.95
fire & ice dA	74.95
flashback dV	79.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans 2 dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jaguar xj 220 dA	79.95
jonathan dV	94.95
kaiser dV	99.95
kathedrale die dV	89.95
legend of kyrandia dA	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
links golf dA	84.95
lionheart dA	69.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
mig 29 fulcrum dA	94.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
nigel mansell grand prix dA	69.95
paperboy 2 dA	69.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
premier manager dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
steve davis snooker dA	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
transarctica dA	69.95
ultima 6 classic dA	49.95
ween dV	79.95
zak mc kracken dV	69.95
zool dA	59.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
7th guest dA (cd-rom)	177.95
a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
conquestador dV	79.95
conquests of the longbow dV	94.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
dark queen of krynn dV	89.95
daughter of serpents dV	84.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliins 2 dV	89.95
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
kings quest 5 vga dV	109.95
legacy the dV	109.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
links 386 kurs banff dA	54.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	94.95
populous 2 dA	84.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
strike commander dA	99.95
strike speech pack dA	49.95
stunt island dV	104.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wing comm. 1 secr.miss. 1 dA	44.95
wing comm. 1 secr.miss. 2 dA	44.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 2 dV	94.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
zool dA	79.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

Titel	Preis
0693 dune 2 dA	69.95
0693 prophecy of the shadow dV	84.95
0693 space hulk dA	89.95
0693 space legends dV	84.95
0693 walker dA	74.95
0693 war in the gulf dV	84.95
0693 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC

Titel	Preis
0693 abandoned places 2 dA	94.95
0693 airbus a320 us edition dA	99.95
0693 betrayal at krondor dV	99.95
0693 eye of the beholder 3 dV	94.95
0693 flashback dA	84.95
0693 freddy pharkas dV	94.95
0693 islands of dr. brain dA	94.95
0693 maniac manision 2 US	89.95
0693 might & magic 5 US	89.95
0693 pinball dreams dA	69.95
0693 tornado dA	94.95
0693 x-wing mission disk US	49.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
chess player 2150 US	19.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
european champions dA	19.95
flight path 737 dA	9.95
go for gold US	29.95
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hunter dA	39.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
populous 2 challenge data dA	34.95
rvf honda US	19.95
spot dA	19.95
star ray dA	19.95
waterloo dA	19.95
whirligig dA	9.95
wishbringer US	29.95
zero gravity US	24.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
advanced tact. fighter 2 dA	29.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
hunt for red october 2 dA	19.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dV	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
go for gold dA	29.95
imperium dA	34.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

Artikel	Preis
roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick gravis analog pro dA	PC 94.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

PP 09/93

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Numidien und evtl. Cyrenaica und Ägypten unter unsere Herrschaft gelangen, um die eigene Wirtschaft zu sichern.

Die Legionen, die Rom zum 1. September aufstellt, werden immer ähnliche Ziele wie oben genannt verfolgen und sollten damit kein Problem mehr für uns darstellen, da wir ja die Gegenmittel kennen. Ist dies geschafft, kann man langsam, aber sicher den Untergang Roms vorbereiten.

Schummeltrick

Wem das alles zu kompliziert ist: Hier ist ein Weg, wie man einfach und schnell an eine beliebig große Armee kommt. Das einzige, was man dazu braucht, ist eine Armee, die in einer eigenen bzw. eroberten Stadt steht.

Als erstes wird die Armee aufgeteilt. Und zwar bekommt die alte Armee das Minimum an Soldaten (1.000 Mann) und keine Elefanten und Pferde. Die Neue bekommt den Rest zugeteilt. Das heißt logischerweise, daß die neue Armee erheblich stärker ist als die alte. Nun geht man mit der neuen Armee ins "Markt"-Menü und verkauft alle Pferde, Elefanten, Verpflegung und Söldner (Reihenfolge beachten!). Unter der Spalte Armee sollten jetzt nur noch Nullen stehen.

Wenn man jetzt versucht, die Stadtarmee zu verstärken, stellt man fest, daß die gleiche Summe, die man als Söldner abgeworben hat, zur Stadtarmee zugefügt wird, während unsere Armee "negative" Soldaten erhält. Nun raus aus dem Menü und mit der anderen Truppe wieder rein, alles zurückkaufen und die Soldaten aus der Stadtarmee nehmen. Schon stehen uns ca. doppelt soviele Soldaten zur Verfügung.

Jetzt müssen wir nur noch die "negative" Armee loswerden. Dazu muß die negative Armee nur mit der verdoppelten Armee umstrukturiert werden, und wenn das Menü erscheint, gleich wieder auf "Exit" gehen und schon ist sie Geschichte.

Dies kann man beliebig oft wiederholen – die Römer sollten also kein Problem mehr sein.

Für Leute, die nach der Eroberung Roms immer noch nicht genug haben, noch ein Tip:

Einfach, nachdem sich das Spiel selbst beendet hat, erneut starten und "Altes Spiel" wählen. Rom ist nun eine Kolonie Karthagos, und man kann mit der Unterjochung der restlichen antiken Welt fortfahren.

Sea Rogue

Alexander Beck aus Hamburg macht seinem Wohnort alle Ehre und kann uns mit den Koordinaten von jeder Menge gesunkener Schiffe versorgen.

Koordinaten der Wracks:

Longtitude W.80deg 26min
Lattitude N.28deg 56min

Longtitude W.91deg 43min
Lattitude N.18deg 29min

Longtitude W.12deg 1min
Lattitude N.44deg 2min

Longtitude W.86deg 5min
Lattitude N.24deg 13min

Longtitude W.75deg 56min
Lattitude N.38deg 22min

Longtitude W.8deg 16min
Lattitude N.52deg 0min

Longtitude E.4deg 30min
Lattitude N.57deg 13min

Longtitude W.74deg 14min
Lattitude N.11deg 35min

Longtitude W.1deg 18min
Lattitude N.51deg 4min

Longtitude W.67deg 51min
lattitude N.19deg 10min

Longtitude W.62deg 46min
Lattitude N.17deg 19min

Longtitude W.81deg 0min
Lattitude N.25deg 3min

Longtitude W.77deg 3min
Lattitude N.26deg 31min

Longtitude W.87deg 35min
Lattitude N.30deg 18min

Longtitude W.62deg 24min
Lattitude N.17deg 6min

Longtitude W.63deg 43min
Lattitude N.19deg 10min

Longtitude W.73deg 40min
Lattitude N.11deg 49min

Longtitude W.20deg 6min
Lattitude N.37deg 42min

Longtitude W.79deg 7min
Longtitude N.26deg 6min

Longtitude W.5deg 38min
Lattitude N.57deg 39min

Longtitude W.68deg 13min
Lattitude N.12deg 4min

Longtitude W.69deg 4min
Lattitude N.13deg 17min

Longtitude W.87deg 12min
Lattitude N.23deg 47min

Longtitude W.80deg 38min
Lattitude N.28deg 56min

Longtitude W.22deg 10min
Lattitude N.38deg 12min

Longtitude W.62deg 35min
Lattitude N.30deg 6min

Longtitude W.96deg 25min
Lattitude N.29deg 8min

Longtitude W.92deg 6min
Lattitude N.18deg 42min

Longtitude W.73deg 29min
Lattitude N.11deg 35min

Longtitude W.74deg 3min
Lattitude N.11deg 25min

Longtitude W.20deg 6min
Lattitude N.37deg 42min

Longtitude W.75deg 56min
Lattitude N.38deg 41min

Longtitude W.72deg 33min
Lattitude N.32deg 1min

Longtitude W.81deg 34min
Lattitude N.24deg 38min

Longtitude E.5deg 49min
Lattitude N.54deg 13min

Longtitude W.15deg 13min
Lattitude N.53deg 20min

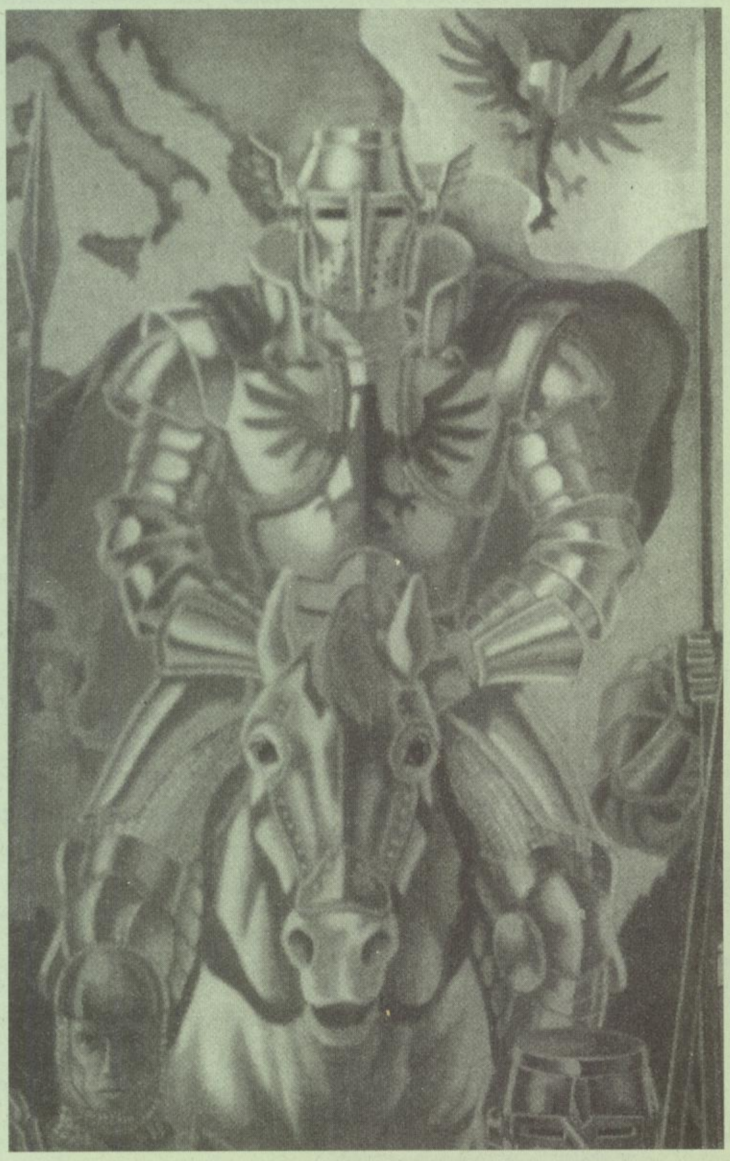
Longtitude W.66deg 32min
Lattitude N.21deg 37min

Longtitude W.11deg 50min
Lattitude N.44deg 2min

Longtitude W.77deg 15min
Lattitude N.36deg 10min

Longtitude W.49deg 37min
Lattitude N.50deg 19min

Longtitude W.78deg 0min
Lattitude N.26deg 31min

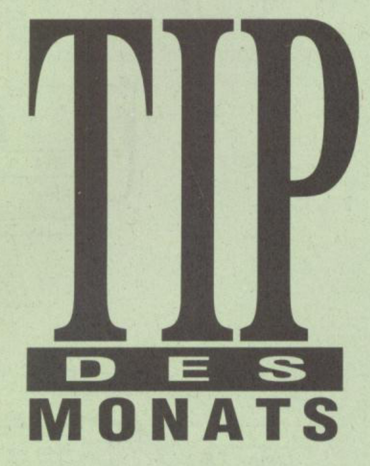


Videospieletips

Robin Hood (Game Boy)

Wer in Mindscapes *Robin Hood* eine Paßwortfunktion vermißt, darf mit dem Cheat von Roland Bücher aus Hilchenbach die Levels anwählen. Diese "geheime" Paßwortoption funktioniert, wenn Ihr im Titelbild achtmal A und achtmal B drückt. Danach gebt Ihr für die gewünschte Spielstufe einfach das Paßwort ein:

Catacomb
Master
Locksley
Tax
Dubios
Pond
Chase
Village
Cathedra
Celts
Boar
Town
Well
Townhang
Chapel
Castlein



Alien 3 (Super NES)

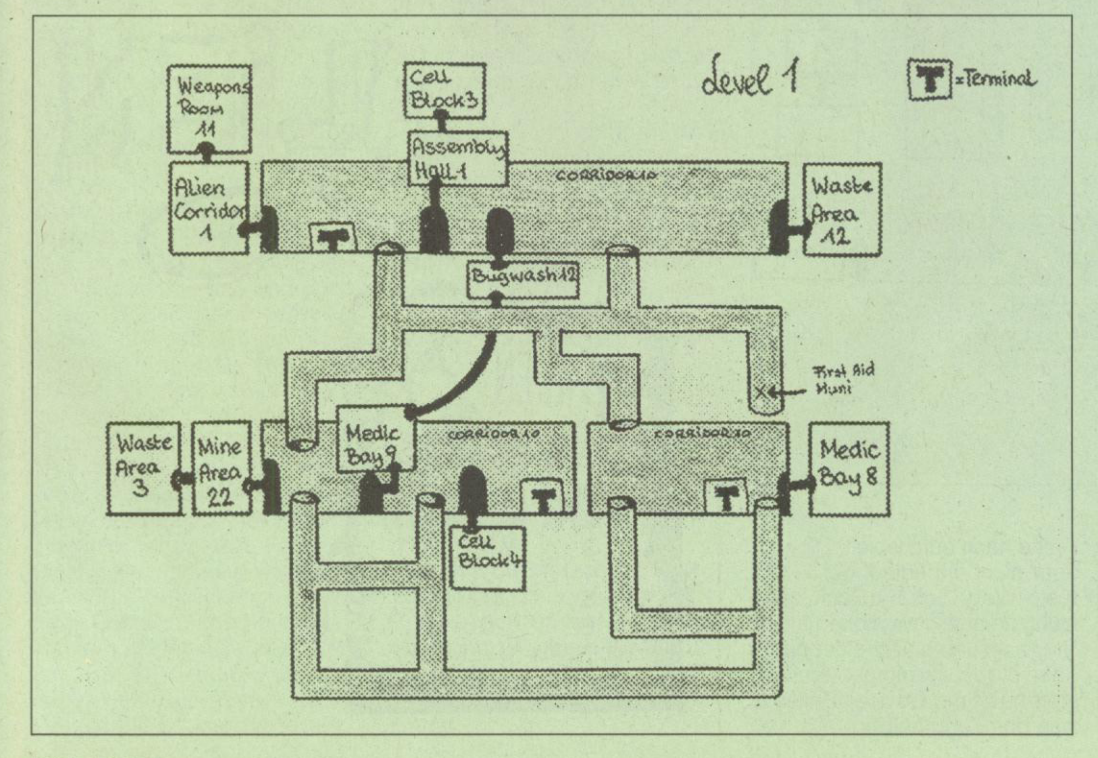
Der *Tip des Monats* geht in dieser Ausgabe an drei Tips-Experten. Die 777 Mark werden unter den dreien gerecht aufgeteilt. Mit Hilfe der von Sascha Böhme aus Steinhausen stammenden Tips sollte es etwas leichter sein, Fury 161 von den lästigen Aliens zu säubern. Die niedlichen Paßwörter stammen hingegen von Frank Schönheit aus Tönisvorst und die Karten von Thomas Denk aus Mühlheim in Österreich.

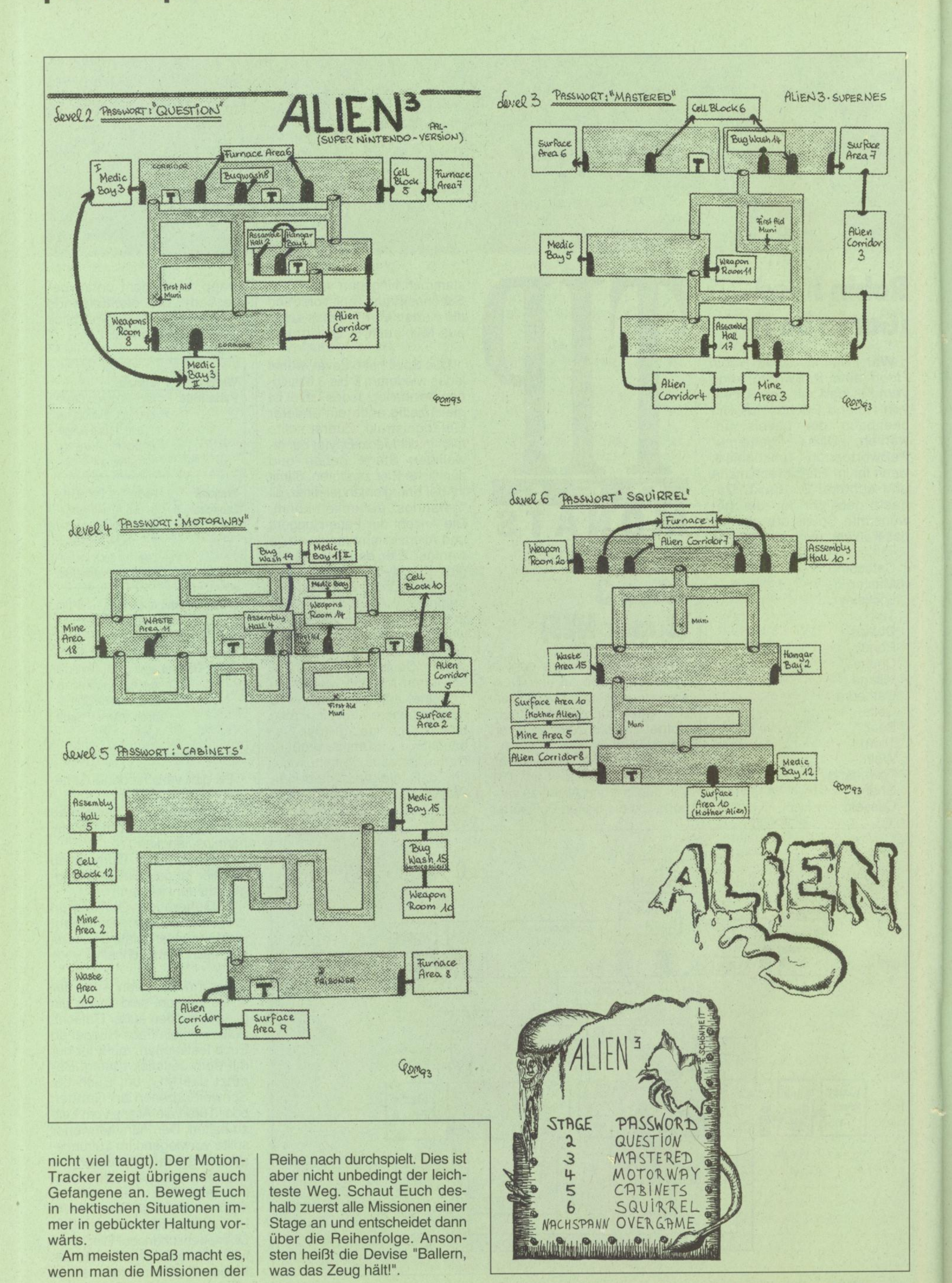
Das Spiel hat 6 Level, wobei jedes wiederum 6 bis 8 Missionen beinhaltet. Jedes Level ist gleichzeitig auch ein anderer Gefängnistrakt. Zuerst sollte man in die Medic-Bay(s) der jeweiligen Stage gehen und sämtliche Eier zerstören, damit Ihr bei Energiemangel jederzeit "gefahrlos" auftanken könnt. Die Anzahl der Face-Huggers und Aliens nimmt rapide ab, je weniger Eier es im Gebäude gibt. Erst dann sollte man mit den Missionen am Terminal beginnen. Anfangs können mehrere Terminals angelaufen werden, später wird nur noch eines pro Stage zur Verfügung stehen. Da man nach jeder absolvierten Mission wieder ein Terminal anlaufen muß, wird man in höheren Leveln kräftig hin- und her gejagt (der Gebäudetrakt wird immer größer). Darum ist es auch sehr wichtig, daß die verschiedenen Waffensysteme gezielt eingesetzt werden (Munition ist knapp, aber nicht unfair bemessen). Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die Waffenwahl:

Waffe	Einsatz
Pulse Rifle	Face-Huggers, Chest-Bursters, Bambis der 1. und 2. und ausgewachsene Aliens der 1. Generation
Grenade Launcher	Alien-Eggs, Bambis der 3. und 4. und ausgewachsene Aliens der 2.,3. und 4. Generation begrenzt auch im Lüftungssystem einsetzbar.
Flame Thrower	Alien-Eggs und im Lüftungssystem (rot/blau)
Flame Thrower	Auch gegen sämtliche ausgewachsene Aliens einsetzbar! Benötigt jedoch sehr viel Sprit! (grün)

Es gibt verschiedene Generationen von Aliens:
1. Generation: Dunkelgrau (leicht zu eliminieren, relativ harmlos, langsam)
2. Generation: Dunkelblau (ab hier fangen die Face-Huggers zu springen an!)
3. Generation: Dunkelgrün
4. Generation: Dunkelrot (sehr widerstandsfähig, äußerst aggressiv, sehr schnell)

Berührt Ihr einen Alien der 4. Generation, seid Ihr für ein paar Sekunden außer Gefecht! Sollte sich ein Face-Hugger an Euch festsaugen, müßt Ihr nur mit dem Joystick rütteln. Benutzt das MG, um Euch bei Schweißarbeiten an Geräten oder Türen die Aliens vom Leib zu halten. Der Flammenwerfer sollte vorwiegend im Lüftungssystem gebraucht werden, da man dort keine Ausweichmöglichkeiten hat. Ohne ihn hat man in höheren Leveln im Lüftungssystem nur geringe Überlebenschancen! Hier empfiehlt sich auch der Einsatz des Motion-Trackers (der sonst





nicht viel taugt). Der Motion-Tracker zeigt übrigens auch Gefangene an. Bewegt Euch in hektischen Situationen immer in gebückter Haltung vorwärts.

Am meisten Spaß macht es, wenn man die Missionen der Reihe nach durchspielt. Dies ist aber nicht unbedingt der leichteste Weg. Schaut Euch deshalb zuerst alle Missionen einer Stage an und entscheidet dann über die Reihenfolge. Ansonsten heißt die Devise "Ballern, was das Zeug hält!".

Mechwarrior (Super NES)

Mischa Bischoff aus Lohmar vertiefte sich in die recht knackige Battletech-Ballerei *Mechwarrior*. Hier einige Tips: Um *Mechwarrior* durchspielen zu können, solltet Ihr Euch nur auf die in der Bar angegebenen Missionen beschränken, da diese mit fortgeschrittener Zeit immer schwerer wird. Ihr solltet möglichst nur drei Mechs kaufen und so ausrüsten:

Missionen: *Garrison Duty, Riot Duty:* Aus der Distanz feuern und immer wieder zurückziehen. *Recon Raid, Objective Raid:* Wie 1., aber wenn Objekt auftaucht, sofort aufnehmen, da es sonst verschwindet. *Planetary Assault, Offensive Campaign, Security Duty:* Angreifende Mechs so früh wie möglich abfangen, da die Schüsse von nahem eine stärkere Wirkung haben. Trotzdem die Basis nie aus den Augen lassen. *Siege Campaign:* Den Mechs ausweichen und auf die Basen feuern.

	Nexus	**Raijin**	**Ragnarok**
Class:	light	medium	assault
Weight:	39	59	100
Speed:	68	63	27
Heat:	+22	+36	+33
Armor:	136	112	152
Airspeed:	0	0	162
Weapons:	4 x LLAS	3 x PCAN	6 x PCAN
	2 x LLAS		

WWF Royal Rumble (Super NES)

Acclaims Catcher-Highlight *WWF Royal Rumble* nahm sich Thomas Rackl aus München etwas genauer unter die Lupe.

Anfangs sollte man auf jeden Fall einen Wrestler wählen, der seinen "finishing-move" nicht aus dem Clinch ansetzen muß. Hierzu gehören : Bret "The Hitman" Heart, Rick Flair, Randy "Macho Man" Savage, Yokozuna und Crush.

Da es bei einem Schwierigkeitsgrad ab 5 fast unmöglich ist, am Anfang bereits Würfe und ähnliche Techniken zu zeigen, empfehle ich den Gegner zuerst mit Schlägen und Tritten zu bearbeiten, bis er am Boden liegt. Dann sofort den Ring verlassen, Euer Gegner wird Euch folgen. Sobald beide Wrestler außerhalb des Rings sind, kann der Ringrichter nicht eingreifen, d.h. jetzt wird der Gegner mit allen nicht erlaubten Mitteln attackiert. Zuerst drei- bis viermal Augenkratzer, dann Würgen, anschließend Tritte, bis unser Widersacher zusammengebrochen ist. Falls in Reichweite, kann man sich nun den Klappstuhl schnappen und dem Gegner, sobald dieser aufsteht, damit kräftig bearbeiten. Bei all diesen Aktionen muß man aufpassen, nicht ausgezählt zu werden – also spätestens nach der Attacke mit dem Stuhl zurück in den Ring.

Nun kann man versuchen, einige richtige Wrestling-Aktionen zu starten. Falls dies nicht gelingt, weil der Gegner noch zu stark ist, einfach das Ganze wiederholen.

Flugmanöver wie der Sprung vom Ringpfosten oder Elbowdrops sollten erst eingesetzt werden, wenn Euer Gegner bereits ziemlich geschwächt ist.

Wie es sich für einen richtigen WWF-Super-Star gehört, wird der Kampf mit dem jeweiligen "finishig-move" (R-Taste) beendet. Das macht nicht nur am meisten Spaß, sondern ist mit Abstand auch am effektivsten.

Falls der Ringrichter an den Seilen steht, lauft auf ihn zu und schwingt Euch in die Ringseile, mit etwas Glück schlagt Ihr dabei den Schiri für kurze Zeit K.O. Solange der Ringrichter am Boden liegt, können nun wieder sämtliche illegalen Tricks eingesetzt werden.

Jungle Strike (Mega Drive)

Christoph Metzel und Marc Pieper aus Dorsten flogen mit EA's *Desert-Strike*-Nachfolger *Jungle Strike* um die Wette und sandten uns neben den Paßwörtern auch einen kleinen Cheat.

Zerstört in der ersten Mission gleich nach Beginn das Weiße Haus. Am besten stellt Ihr Euch nach hinten an die Säulen und haltet mit dem MG kräftig drauf. Neben jeder Menge Ärger vom Boß gibt's als Leckerbissen satte fünf Extraleben.

Hier die Levelcodes:

1:	X7NL4SHCYRN
2:	ZL456MG2BVD
3:	WS6MHPZF9TJ
4:	TMHPGCSDYRL
5:	TPGCZJYK3XM
6:	NCZJFD3BRWC

The Lost Vikings (Super NES)

Wer immer noch herbe an Interplays Wikingersaga zu knabbern hat, darf sich die von Christian Weikert aus Hamburg stammenden Paßwörter etwas genauer ansehen.

Space
Level 2: GR8T
Level 3: TLPT
Level 4: GRND

Outdoor
Level 5: LLMO
Level 6: FLOT
Level 7: TRSS
Level 8: PRHS
Level 9: CURN
Level 10: BBLS
Level 11: VLCN

Ägypten
Level 12: QCKS
Level 13: PHRO
Level 14: C1RO
Level 15: SPKS
Level 16: JMNN
Level 17: TTRS

Maschinen
Level 18: JLLY
Level 19: PLNG
Level 20: BTRY
Level 21: JNKR
Level 22: CBLT
Level 23: HOPP
Level 24: SMRT
Level 25: V8TR

Schlaraffenland
Level 26: NFL8
Level 27: WKYY
Level 28: CMBO
Level 29: 8BLL
Level 30: TRDR
Level 31: FNTM
Level 32: WRLR
Level 33: TRPD

Back in Space
Level 34: TFFF
Level 35: FRGT
Level 36: 4RN4
Level 37: MSTR

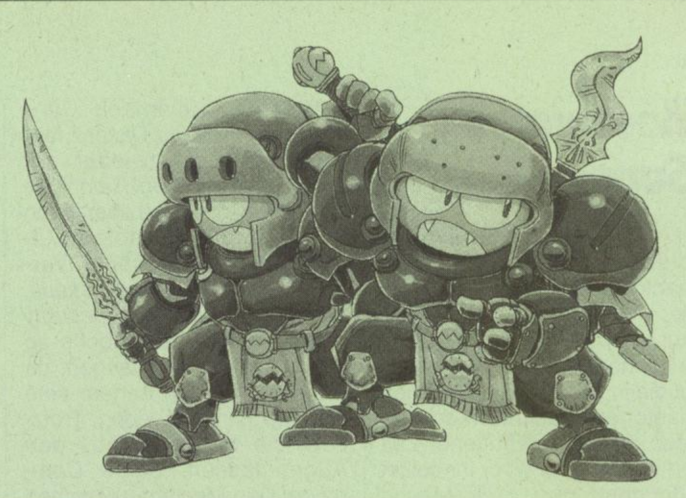


Global Gladiators (Game Gear)

Kristian Zieger aus Oldenburg sandte uns den kompletten Kartensatz zu Virgins Junk-Food-Spiel *Global Gladiators.* Alle Umweltfreunde werden nun kaum noch Probleme haben, die Welt vor der Verseuchung zu retten.

Legende zu den Karten

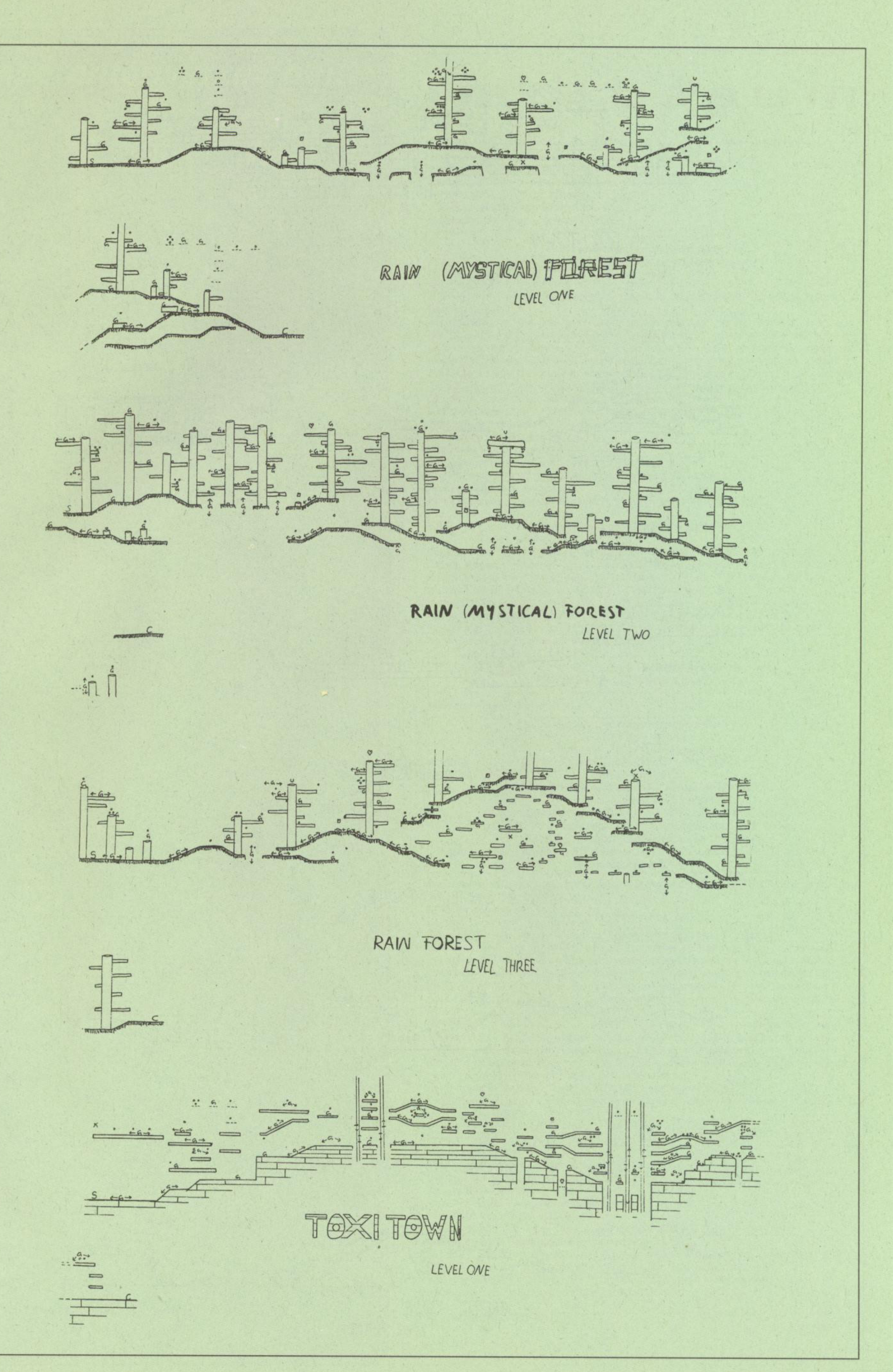
G = Gegner
∘ = Mc Donalds "M"
X = Extraleben
♡ = Energie-Herz
π = Düsenrohr
u = Uhr
⊡ = Markierungspfeil
S = Startpunkt
C = Clown
--- = unsichtbare Plattform

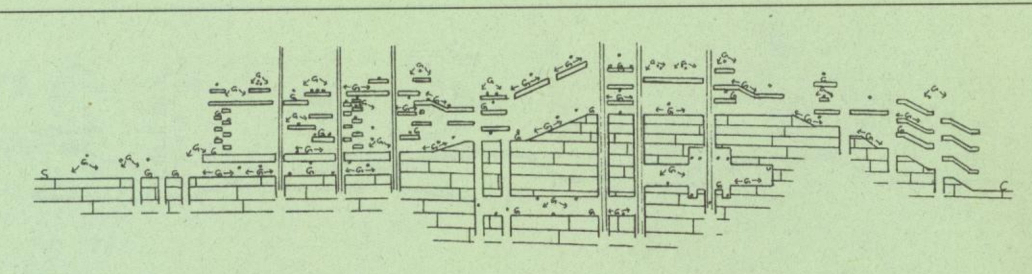


SLIME WORLD LEVEL ONE

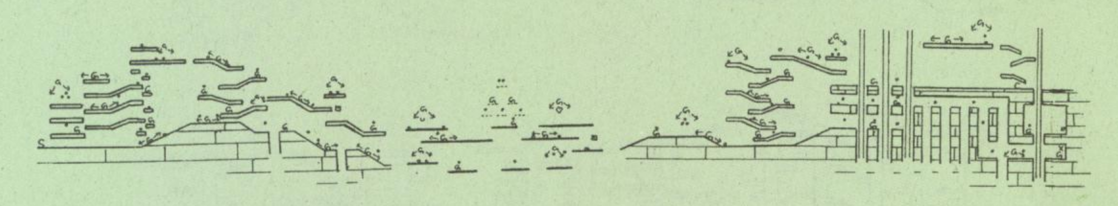
SLIME WORLD LEVEL TWO

LEVEL THREE

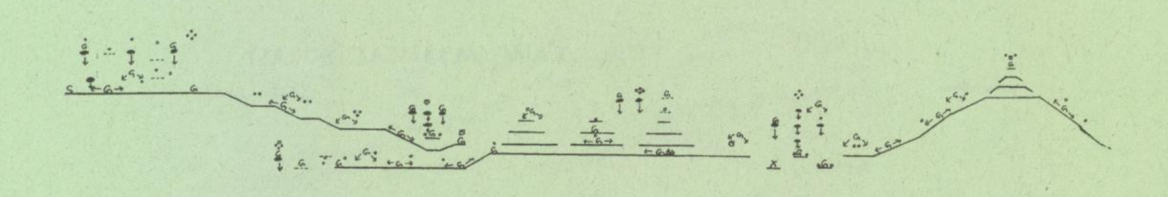

RAIN (MYSTICAL) FOREST
LEVEL ONE
RAIN (MYSTICAL) FOREST
LEVEL TWO
RAIN FOREST
LEVEL THREE
TOXI TOWN
LEVEL ONE



TOXI TOWN
LEVEL TWO



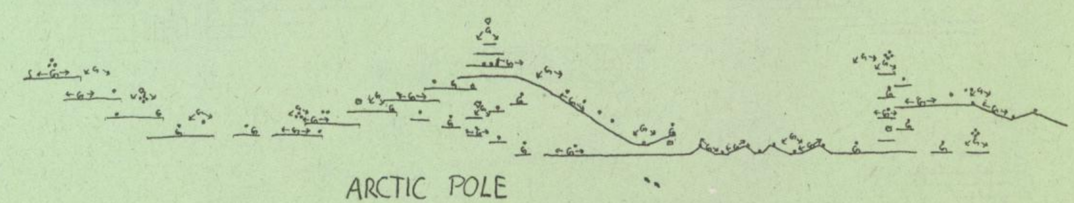
TOXI TOWN
LEVEL THREE



ARCTIC POLE
LEVEL ONE

ARCTIC POLE
LEVEL TWO





ARCTIC POLE
LEVEL THREE

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Softsale, 31582 Nienburg, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Andrea Danzer, Conny Pflanzer, Angelika Rücker
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: New World Computing

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

PZD Kennziffer B 10542E

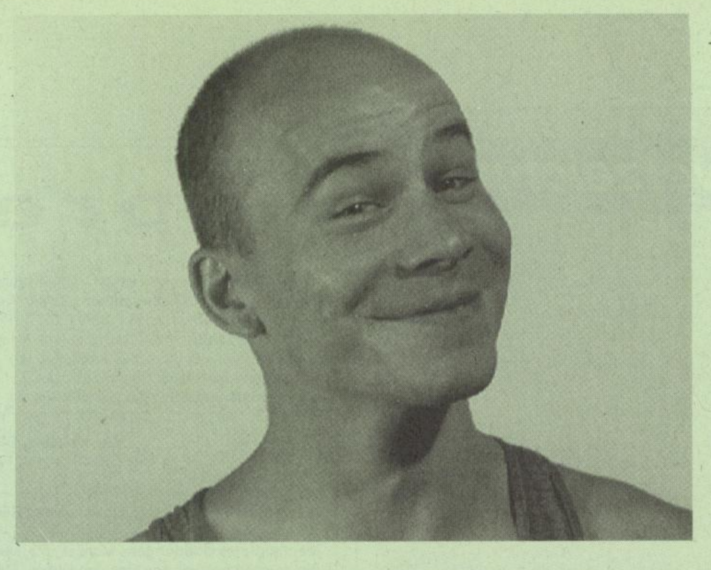
ivw

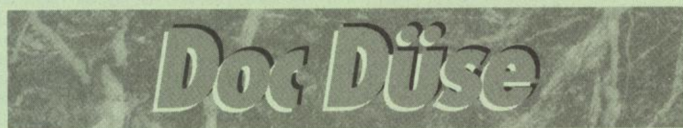
Windows-Spielereien

Seit kurzem bin ich stolzer Besitzer eines 486DX 33 mit einer 170-Megabyte-Festplatte, 4 Megabyte RAM, MS-DOS 6.0 und Windows 3.1. Leider habe ich Schwierigkeiten, Aces of the Pacific auf meinem Rechner in Fahrt zu bringen. Nach der Installation mit dem beigefügten Installationsprogramm wollte ich Aces of the Pacific über den Windows-Dateimanager starten. Ich bekam jedoch die Meldung, daß nicht genügend Speicher vorhanden sei. Wie dann im Handbuch beschrieben, versuchte ich eine Startdiskette herzustellen, was aber leider nicht funktionierte. Nach dem Studium des Windows- und des DOS-Handbuches versuchte ich, eine PIF-Datei zu modifizieren, was aber auch nicht geholfen hat.

Stefan Müller, Kaufungen

Windows und DOS-Spiele sind wie Feuer und Wasser – also versuche erst einmal, Aces of the Pacific über das ganz normal DOS-Prompt zu starten. Dann bleiben Dir außer dem PIF-Datei-Ärger auch einige andere Windows-DOS-Spiele-Unstimmigkeiten erspart. Erstens unterbricht Windows Deine DOS-Applikation in einem Millisekunden-Takt, das kann gerade in zeitkritischen Spielen zu unschönen Flackereffekten führen. Außerdem verbindet Windows jede DOS-Applikation mit dem Geschwindigkeitsräuber EMM386. Speziell rechenintensive Simulationen beiben so des öfteren auf der Strecke. Falls Du im Besitz einer Soundkarte bist, hilft Dir die Windows-Oberfläche auch nicht gerade weiter. Viele Spiele sprechen die Soundkarte direkt auf der Hardwareebene an, was dem im Hintergrund laufenden Windows meist gar nicht in den Kram paßt. Also bis auf die wenigen Spiele, die direkt unter Windows laufen, Finger weg von der Benutzeroberfläche.





Neuigkeiten erschüttern die Hardware-Welt: Intel gibt AMD den Gnadenstoß, die neue Mediavision Pro Audio 16 bläst zum Angriff und Commodore läßt vor aller Augen das Amiga CD 32 rattern. Davon scheinbar gänzlich unberührt, verweigern immer noch ganze Soundkarten-Orchester die Intonation, und geben Amigas noch immer den Löffel ab. Also: Falls auch Euer Rechner durchdrehen sollte, greift zur Schreibmaschine und laßt die Tasten klappern. Falls es noch nicht ganz so schlimm ist, also Prozessor und Diskettenlaufwerk noch keine größeren Ausfallserscheinungen haben, könnt Ihr Euer Problem auch auf Diskette vorbringen. Besonders beliebt sind Microsofts-Schwallfixe Winword oder Word. Haben Euch diese beiden Programme bisher verschont, darf es auch ein ganz normaler Ascii-Text sein. Mein Diskettenschacht freut sich auf Eure nächsten Probleme. In diesem Sinne: "gebt den Rechnern Saures!"

Abgedrückt

Ich und mein Amiga lebten glücklich und zufrieden – bis an jenem unglückseligen Tag, als ich meinen Drucker bei laufendem Amiga an den Parallelport klemmte. Zu meinem Entsetzen zeigte der Monitor daraufhin ein wirres Streifenmuster. Nach dem Kaltstart war die Welt wieder in Ordnung, bis sich mir der ganze Schrecken enthüllte. Die Symptome: Disketten werden nicht erkannt und nach einigen Mausklicks in der Workbench verabschiedet sich der Rechner ins Nirwana
Die erste Diagnose: Da hat sich wohl ein CIA 8520 verabschiedet.
Aber: Solange ich mich von der Workbench fernhalte, scheint alles in Ordnung. Mit der Shell kann ich ohne Probleme arbeiten, mein Amos-Interpreter und Gunship 2000 mucken auch nicht, ich kann sogar noch meinen Drucker ansprechen – sehr merkwürdig oder etwa nicht?
Also ich denke nun, daß es wohl das Kickstart-ROM zerrissen hat und dabei die Workbench und gewisse Diskettenroutinen ausgemerzt wurden? Da ich meinen geliebten Computer nicht in die Fremde geben wollte, hatte ich eigentlich vor, die Chips selbst auszuwechseln.

Arne Roßmanith, Deutsch Evern

Mit einiger Fitneß am Lötkolben könntest Du es drauf ankommen lassen. Der Wechsel des Kickstart-ROMs sollte für Dich eigentlich keine große Hürde darstellen. Außerdem läßt sich ja das Angenehme mit dem Nützlichen kombinieren, denn eventuell verpaßt Du Deinem Amiga gleich eine aktuelle Kickstart-Version. Allerdings tippe ich trotzdem auf eine teilweise defekte CIA.

Autoexec.bat

prompt [%config%] pg	übergibt "Config"-Variable
PATH c:\;C:\DOS;c:\win;c:\pastudio	die aktuellen Pfade
set TEMP=c:\temp	legt Mülleimer fest
smartdrv.exe	Smartdrive immer laden
set blaster=A220 D1 I5 T3	Soundblaster Initialisierung
c:\dos\mscdex.exe /d:mvcd001 /m:10 /v	Microsoft CD-Treiber
:Spiele	Konfiguration Spiele
lh mmouse	Maus laden
:Windows	Konfiguration Windows
lh C:\DOS\SHARE.EXE	Share laden
:Ende	

Die glorreichen Sieben

Ich möchte mir demnächst ein CD-ROM-Laufwerk mit SCSI-Anschluß kaufen. Da ich keine Soundkarte mit SCSI-Anschluß kenne, wäre ich sehr dankbar, wenn Du mir weiterhelfen könntest. Ich habe zwar schon von der Mediavison Pro gehört, die angeblich einen SCSI-Anschluß hat, weiß aber nicht, wo ich die Karte kaufen soll.

Matthias Stratz, Gutach-Bleiback

Wenn Du eine Soundkarte mit SCSI-Anschluß suchst, bist Du bei Mediavision ganz heiß. Alle Karten, bis auf das inzwischen antiquierte Thunderboard, sind bei Mediavision mit einem standardmäßigen SCSI-Anschluß ausgerüstet. Die Mediavision Pro Audio Spectrum ist die älteste Karte der Pro-Audio-Sippe und kostet, wenn sie noch irgendwo erhältlich ist, um die 200 Mark. Der Nachfolger durfte sich dann Pro Audio Spectrum 16 nennen und kostet noch um die 350 Mark. Das neueste und teuerste Modell der Pro Audio-Baureihe ist die Pro Audio Studio 16, deren Beschreibung Du in den News dieses Heftes findest. Wenn Du ein SCSI-CD-ROM-Laufwerk an Deine Karte hängen willst, würde ich Dir die Pro Audio Studio 16 empfehlen. Vom spitzenmäßigen SCSI-Treiber, bis zur supereinfachen Installation, kannst Du bei der Pro Audio Studio 16 nichts falsch machen.

Blast away

Ich habe ein echtes Problem: Seitdem ich den Highscreen Blaster 3.0 und einen HP 550 C an meinen 486er mit 50 Megahertz angeschlossen habe, laufen einige Spiele nicht mehr. Bundesliga Manager Pro und Eishockey Manager verweigern nach dem Laden jegliche Annah-

me von Befehlen und stürzen ab, wenn ich eine Taste drücke. Außerdem bekomme ich aus dem beigelegten Programm Allegro nur Gekrächze aus dem Lautsprecher. Fehlermöglichkeiten, die in der Anleitung beschrieben wurden, habe ich schon geprüft, ein Virus kann theoretisch auch nicht die Fehlerquelle sein. Außer Himem.sys und Emm386.exe benutze ich keine speicherresistenten Programme.
Könnte es daran liegen, daß der HS Blaster 3.0 doch nicht voll zur Soundblaster 2.5 kompatibel ist? Vobis versicherte mir jedenfalls hoch und heilig, daß die Karte 100 Prozent kompatibel ist.

G. Arentz

Du brauchst keine Kompatibilitätsangst zu haben. Die Vobis-Blaster 3.0 gleicht der Soundblaster wie ein Ei dem anderen. Das Problem, das Dein Rechner haben könnte, sind doppelt belegte Interrupts (IRQ) oder DMA-Kanäle. Am einfachsten ist ein Programm wie Checkit, das Dir alle Einheiten und die dazugehörigen IRQ's anzeigt. Hast Du kein gängiges Programm zur Hand, kannst Du die IRQ's auch nach Gefühl neu einstellen, gängige Werte sind IRQ Nummer 5 oder Nummer 7.

Sechs – auf einen Streich

An das neue MS-DOS 6.0 haben wir uns alle inzwischen gewöhnt. Über die Vorteile der neuen MS-DOS-Version darf man ruhig geteilter Meinung sein. Auf das überfällige wirkliche neue Betriebssystem darf man wohl getrost noch etwas länger warten. Vergeblich träumten DOS-Enthusiasten von einem echten 32-Bit-Betriebssystem, das nicht mehr an der 640-Kilobyte-Klippe scheitert. Doch stattdessen bekam der sehr leidensfähige DOS-Anwender ein DOS-5.0-System, dem ein Packen Fremdutilities aufgedrückt wurde. So standen bei den Firmen Symanthec und Central Points der große Utility-Ausverkauf an. Allerdings stammen die fragwürdigen Beigaben zum Teil aus längst verblichenen Zeiten und meist auch schon zur Softwareausstattung eines DOS-Anwenders.

Doch zum Glück müssen wir uns über die neue DOS-Version nicht nur grämen: Denn unter anderem erfüllt das neue DOS 6.0 lang gehegte Spielerwünsche. Der Performancekiller EMM386.exe stellt dem geplagten Anwender endlich Expanded und Extended Memory zur Verfügung. Die weitaus interessantere Option des neuen DOS ist die Möglichkeit, über Steuerbefehle in Config.sys und Autoexec.bat einen Bootalgorithmus zu erstellen. Gerade diese Option ist für einen echten Spieler ein wahrer Leckerbissen. Hat man mehr als zwei Spiele auf der Platte, geht die Editiererei meist schon nach dem Booten los. Mit der variablen Startsequenz gehört diese Geschichte zu den Problemen der Vergangenheit. Das vorgestellte Beispiel ist speziell auf meinen Rechner zugeschnitten, Änderungen wie zum Beispiel die Soundkartentreiber oder die aktuellen Pfade müßt Ihr speziell auf Eure eigene Maschine zuschneidern. Hat man das Prinzip erst einmal durchschaut, lassen sich problemlos weitere Module ergänzen, so daß man garantiert eine passende Bootkonfiguration pro Spiel hat.

Sergent

Was genau ist General MIDI (GMIDI)? Ist es eine eigene Soundkarte oder könnte ich mir einen Adapter oder so etwas zu meiner Soundblaster PRO dazukaufen?

Alex Strasser, Vaterstetten

Hinter der Abkürzung verbirgt sich nichts anderes als Music Instrument Digital Interface. Genaugenommen stellt MIDI eine standardisierte Schnittstelle zwischen Computern und Musikinstrumenten dar. Bereits 1983 wurde von Sequential Circuits und Roland das erste Keyboard mit einer standardisierten Schnittstelle vorgestellt. Dies war der Auslöser für die Gründung der IMA, der Internationalen MIDI Association, die über den Standard wacht. Da das System langsam in die Jahre kam und eine ganze Reihe von Schwachpunkten mehr als hinderlich im MIDI-Betrieb wurden, entschloß sich der Musikgigant Roland, einen erweiterten Standard ins Leben zu rufen. Bei dieser Gelegenheit überarbeitete Roland die veralteten Spezifikationen und nannte den neuen Standard General MIDI.

Jede Soundblasterkarte ist MIDI-kompatibel, Du kannst also über einen Adapterstecker, der an Deinen Joystickport paßt, andere MIDI-Geräte steuern. Bist Du speziell auf General MIDI aus, kann man mit der Waveblaster, einer Steckkarte, die mit der Soundblaster/Pro zusammenarbeitet, sich auch für die Soundblaster/Pro General Midi an den Rechner holen. Die lohnenswerte Konsequenz wäre dann eine Soundblaster – Roland /General Midi kompatible Verbindung. Der angenehme Nebeneffekt ist, daß in Origin- oder Sierra-Spielen mit General-Midi-Musik und Soundblaster-Pro-Effekten gezockt werden kann.

OPTImal

Ich besitze eine Soundblaster Pro mit CD-ROM und Wing Commander 2 auf CD. Auch bei mir stürzt das Programm jedesmal ab, wenn ich die digitalisierte Sprache benutze. Auch bei anderen Programmen, die digitalisierte Sprache benutzen, speziell beim Abspielen von VOC-Files, gibt die Soundblaster ihren Geist auf. CPS (die waren damals für die echte Soundblaster zuständig) behauptete, daß es sich um einen DMA-Konflikt handeln würde. Dies war selbstverständlich nicht der Fall. Es liegt, wie ich selbst nachgeprüft habe, weder ein Konflikt bei DMA, IRQ, noch bei den Portadressen vor. Ich habe aber Gerüchte gehört, wonach der Soundblaster Pro Probleme mit OPTI-Chipsätzen verschiedener Motherboards hat. Mir scheint Creativ Labs hat es geschafft, eine echte Hardware-Inkompatibilität zu erzeugen und zwar nicht zu anderen Steckkarten, sondern mit dem Motherboard selbst. Das muß erst einmal geschafft werden. Ich bin inzwischen soweit, daß ich mir überlege, auf einen echten Soundblaster-Clone umzusteigen.

Hennig Rauth, Trippstadt

Daß die Soundblaster PRO / CD-ROM-Kombination nicht 100prozentig mit bestimmten OPTI-Chipsätzen zusammenläuft, ist zwar theoretisch möglich, aber von Creative Labs noch nie bestätigt worden. Kein Wunder, schließlich dürften einige Soundblaster-Besitzer Motherboards mit einem OPTI-BIOS besitzen. Da sich Creativ Labs gemeinerweise in Richtung Asien abgesetzt hat, bleibt Dir wohl nur der Griff zu einem neuen BIOS, um die Angelegenheit zu klären.

Config.sys

[menu]	Für jede Konfiguration ein Menü
menuitem=Windows, Windows Konfiguration	Menüeintrag, Bildschirmtext
menuitem=Spiele, Spiele Konfiguration	das gleiche für Spiele, beliebig erweiterbar
menudefault=Windows, 15	nach 15 Sekunden weitermachen
[common]	allgemeine Konfiguration
DEVICE=C:\dos\HIMEM.SYS	Himem laden
DOS=HIGH	Dos hochladen
FILES=30	30 Filehandle bereitstellen
[Spiele]	Konfiguration Spiele
device=c:\dos\emm386.exe ram	EMM386 laden
dos=umb	UMB Bereiche einrichten
devicehigh=c:\pastudio\mvsound.sys d:3 q:7 s:1,220,1,5 m:0 j:1	Soundkarte und Erweiterungen hochladen
devicehigh=c:\pastudio\tslcdr.sys /d:mvcd001 /p:1	
devicehigh=c:\dos\keyb.com gr,,c:\dos\keyboard.sys	
[Windows]	Windows Konfiguration
device=c:\pastudio\mvsound.sys d:3 q:7 s:1,220,1,5 m:0 j:1	nur Soundkarte laden
device=c:\pastudio\tslcdr.sys /d:mvcd001 /p:1	Maus und Tastatur-Treiber stellt Windows selbst

POWER PLAY KLEINANZEIGEN

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **November-Ausgabe** (erscheint am 13. Oktober '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 10. August '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Dezember-Ausgabe '93** (erscheint am 10. November '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verk.: C-128D inkl. Kabelsatz, Scart-TV + Umschalt. 40/80 Z; neue (ungebraucht) Handbü.; 20 Leerdisks, Box, 4 orig. Sp., Preis: ca. 500 DM, M. Beinroth, Tel. 07572/5719

Verk. 128D + Farbmonitor + Floppy 1571 + Datasette + komplett C64-Spielesammlung + 2 Joysticks + Bücher + div. Kassettenspiele, Preis: 450 DM, Tel. 06462/5305

Verk. C64 II, 1541 Floppy, Farbmonitor, 2 Joysticks, 1 Maus, div. Bücher, Datacorder, Printer-Interface, ca. 100 Disketten mit teilw. orig. Spielen 550,- DM, Tel. 036076/4231

Suche für C64 Originalspiele, Module, Zeitschriften und anderes Zubehör, Tel. 04791/7191

Verk. C64 + Datasette + 4 Spielen 75 DM, verk. für Floppy Disks: 15 Spiele: Katakis, Spherical, Silent Service, Gunship, Oil Imperium 85 DM, Tel. 02275/1709 ab 15.00

Suche C64-Spiel "Zarjaz" auf Disk (1987 Ariolasoft). Angebote an: s. Decker, Zollmallenstr. 1, 7520 Bruchsal 1

Originale: Elvira 40,- DM, Yuppies Revenge 20,- DM; Iron Lord 15,- DM; Windwalker 30,- DM; Hillsfar 25,- DM; Steigenberger 30,- DM; Starflight 1 20,- DM; Geos, etc., Tel. 07321/63824

Ultima I-VI f. 150,- DM; Steigenberger 45,- DM; Black Gold 40,- DM; Winzer 40,- DM; meldet Euch bei: T. Kitzing, Berg.-Gladb.-Str. 145, 5000 Köln 80, Tel. 0345/504387

Verk. C64-II, Floppy 1541-II, Datasette, 2 Joysticks, ü. 300 Prog. (u.a. Elvira/Pirates Turrican I + II); Torsten Wunderlich, Rudolf-Bergander-Ring 58, 01219 Dresden

Amiga

Verk. Amiga 500 (1 MB) + Zweitlaufw. + Farbmonitor + 2 Joysticks + ca. 300 Disketten mit Software + Abdeckhaube, alles neuwertig, für VB 900,- DM, Tel. 069/5074101 (Jürgen)

Orig. Amiga Games, alle 20,-, z.B. Bundesliga Man. 1, Midwinter, Flames of Freedom, Team Yankee, Kings Quest 5, Oil Imperium, Waterloo, Austerlitz Invest, Traders, Reach for the Star, Tel. 08261/4356

Verkaufe Amiga 500 + Speichererweiterung + Monitor 1084S + diverses Zubehör für 650 DM, Tel. 05624/8955

Amiga 2000D + 2. LW, 1 MB, Action Replay MK II, Syncro Express II, Monitor 1084S, 15 Spiele, Joystick, für DM 1500,- VB, Tel. 07150/41894

Verk. orig. Monkey Island I + II, Cadaver, Sensible Soccer, alles dt. je 40 DM, Tel. 02166/82129

Verk. Ultima VI, Cruise for a Corpse, Pirates, Cadaver für 15-20 DM, nur Originale! Tel. 0731/6021511 (Moritz)

Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung, Maus, Zusatzlaufwerk und Philips Colourmonitor 14 Zoll, dazu Monkey Island 1 + 2, Tel. 06142/504691

Verkaufe Amiga 2000, 5 MB, Scanner, Wechselplatten-Laufwerk; 2 Wechselplatten zu je 88 MB; ca. 40 Spiele; Literatur; VB 3200,-, Tel. 0911/534572, ab 17.30, nach Uwe fragen

Verkaufe KCS-Power-Board 190 DM und Infrarot-Joystick 30 DM und diverse Bücher, Tel. 0345/662319

Verk. Midi-Sequenzersongs im Amiga-Midi-Standard. Liste kostenlos bei: Björn Sackers, Am Spielberg 5, 46419 Isselburg

Verkaufe Amiga 500, 2. Laufwerk, 1 MB RAM, ca. 200 Disketten und einige Bücher VB 600,- DM, Tel. 05054/744 Markus

Verkaufe 30 Originalspiele von Awesom, Cadaver, God Sinoiana Jones, Silent Service 2 bis Voo Doo Nightmare für 15 DM/Stck., Winkelmann, Perleberger Str. 55, 1000 Berlin 21

Verk. F16 P, BM Prof., Cadaver, Battle Isle, PGA Tour Golf Plus, Powermonger, Max Pack, First Samurai + Mega lo Mania, Great Courts II usw., Tel. 08456/1471 o. 0951/44823

PD-Demos, Diskmags, Sounddisk aber only new Stuff! 100% legal! Keine Raubkopien. Liste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, 21217 Seevetal 2

Verk. Civilization, BM Prof., Eishockey Manager je 40 DM, Soccer Manager, Pro Tennis, Fußballer Geb. Verwaltung, englisch + Erdkundekurs je 15 DM, su. Strateg., Tel. 06422/2621

Verkaufe Original: Wing Commander 45 DM, Populous 35 DM, Lotus 3 35 DM, Epic 30 DM, Microprose Golf 25 DM, Sensible Soccer 25 DM, Tel. 06257/61112 (Oliver) ab 14 h

Verkaufe A500, 1 MB, Anitech Farbmonitor, Monitorständer, 10 Originale (Indy 3, Special Forces, Monkey Island) für 699 DM, Tel. 08161/67350

Verkaufe Originale: Typhoon of Steel, Second Front, Brigade Commander, Transworld, Winzer, Railroad Tycoon, Ralph Glau Edition, 30-40 DM, suche f. PC Ralph Glau E., Tel. 02225/5364

Verk. orig.: King's Qu. I-III 50,- (St. 20,-); Space Qu. III 60,-; Indy III 20,-; Turboprint II 100,-; A. Basic Buch 30,-; Andi Ranzi, Schuckertstr. 14, 81369 München, Tel. 089/7853336

Verk. zu Superpreisen folgende Orig.; Eishokkey Manager 45,-, Chaos Engine 35,-, Sensible Soccer 25,-, Great Courts 2 15,-, Tel. 07231/55367, ab 16.00 Uhr

Verk. A500 + 2. LW, 2,5 MB, TV-Mod. viele orig. Spiele: Simant, King Pins o. England, Mad-TV, Pop 2, Railroad Tycoon, Rings o. Medusa, uvm., VB 1000, Ulrich W., ab 19 Uhr, Tel. 040/6703535

Amiga 500, Monitor 1084S, 1 MByte, Maus, Joystick, ca. 80 Disks, Diskbox, orig. Apidya, Lemmings, Lotus 2, für nur 700 DM, Tel. 08671/20252 (Martin), ab 18 Uhr

Fire & Ice, Sensible Soccer, Populous 2, Beholder 2, Zool, Parasol Stars, More Lemmings, Space Quest 4, Cruise, Dungeon Master, Speedball 2 (je 30-40 DM), Tel. 08671/20252

Verk. Amiga 500, inkl. 85 MB HD, + 3 MB Fast-RAM und 1 MB Chip-RAM, + Zubehör, + 250 Leerdis. + TV Modu., + 2 ext. LW, und 20 Originale Top Games, komplett nur 1400 DM, Tel. 06022/25388

Suche f. A500, Bundesl. Man. Prof., Football-manager 2 und 3, biete hohe Preise! Nur Originale! Tel. 0821/497658 Markus, ab 18 Uhr

Rocket Ranger, Nebulus 2, Midwinter 2, Epic, Powermonger, Harpoon, F16 + Mission 1 je 15 DM + Porto u. NN extra. Abs.: Stefan Gibbert, Brautrockstr. 19, 5584 Bullay

Originale ab 10 (!) DM, viel Strategie! Unbenutztes 2400 Baud Modem, NP 379 DM, für 219 DM. Liste gratis! Till Brückner, c/o Voss, Sudetenstr. 69/137, 5300 Bonn 1

Verk. A500, 6 MB RAM + 2 LW + Farbmon. + Festplat. 52 MB + Drucker + Joyst. + Maus. Inc. Beckertext, 50 orig. Spiele + Literatur + TV-Modulator, Preis 2300 komp., Tel. 05732/16839, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga Originale für 30 DM und weniger, z.B. History Line, Might & Magic 3, Battle Isle, Falcon, Battle of Britain und viele andere, Tel. (11-13 Uhr) 08551/4087

Austria-Verk.: Monkey Island 2 400 öS, Monkey Island 300 öS, KQ5 400 öS, Pit Fighter 350 öS, Nitro 200 öS. M. Siebert, Dr. A. Schärfstr. 2, A-3107 St. Pölten

Austria-Verk.: Kick Off 2 200 öS, Puzznic 250 öS, 4D Sports Boxing 350 öS, Chase H. Q. 200 öS, Documentum 2.0 850 öS. Siebert, Dr. A. Schärfstr. 2, A-3107 St. Pölten

Verk. A500, Mon. 1084S, 1 MB, Maus + Mauspad, 2 Joysticks, Handbücher, Schutzhauben und sonstiges Zubehör für 800 DM. Tel. 069/587997

Verk. A500, 1 MB, HF-Mod., ext. LW m. Track Anz. Action Rep. MK3, Boot Selector, Joysticks, 350 Disks, VB 900 DM, Tel. 07724/4034 Rafael

Verk. A500 mit 2. Laufwerk, Joystick, 1 MB, Might and Magic 3, Speedball 2 für nur 250 DM. Tel. 0911/695601

Suche orig. Police Quest 3, zahle bis zu 60 DM; muß aber 100 % o.k. sein! Karoline Mohren, Tel. 06041/5415. Call Fast!

A500 (1 MB) + Farbmonitor (Stereo): 700,-, Action Replay MK 3: 100,-, Logitech Pilot Mouse: 40,-, Tel. 09951/2079 (Ronald)

Zool, Beast 3, U6, Wizkid, NSP + noch mehr, 100 % o.k., f. bis zu 30,-! Liste gg. 1,- Mark bei R. Werner, Theresienhöhe 43, 94405 Landau oder Tel. 09951/2079 (Ronald)

Verk. A500 mit 1 MB Speicher, 120 MB Festplatte, 2 Mäuse, Abdeckhaube und Handbücher für 950 DM. Tel. 0861/60701 oder schreibt an Stefan Eireiner, Reichhausenerstr. 12, 8221 Vachendorf

Verk. Cadaver (35 DM), Captain Blood (30 DM), Galaxy Force (15 DM), Spy V.S. Spy (15 DM), Spy V.S. Spy 2 (10 DM) und Fates-Gates of Dawn (40 DM). Alles zusammen 90 DM. 100 % o.k., Tel. 040/6478336

Tausche super erhaltenes "Fire and Ice", dt. Anleitung, gegen Zool. Tausche noch besseres "The Chaos Engine", auch dt. Anl., gegen B.C. Kid, Tel. 02522/61741

Verk. A500, 2,3 MB, 1 MB Chip, 2. Laufwerk, Mon. Philips CM 8833 II + Tuner für Mon., viel orig. Softw. in gutem Zust. für 850 DM + evtl. Epson LQ400, Tel. 03433/71674

Suche KQ1 KQ2, verkaufe Cadaver 1, 2 für je 30,- DM. Tel. 06174/5884 ab 18 Uhr, Dennis

Verk. A500; 1084; 2. Laufwerk; 1 MB mit Uhr; 5 Originalspiele; Amiga Mouse; 2 Joys; Amiga Handbücher und 2 TV Modulatoren für VHB 1000,- DM. Tel. 0621/665337

Druckertreiber Amiga 2000 an HP 500 C oder Turbo Print 2 Programm gesucht, Tel. 0234/863285 Holger

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, 25 Originale, 70 Leerdisketten, div. Zubehör, für DM 700,-, Tel. 02132/8488

Verk. A500 externes Laufwerk, 50 Disketten, 1 MB Erweiterung und Drucker, 500-550 DM. Ab 19.00 Uhr, Mario, Tel. 04681/797

Verkaufe Amiga 2000 komplett mit 40 MB Festplatte (SCSI-Controller), 3 MB Speichererweiterung und zwei internen 3,5 Zoll Laufwerken FP 1200,- DM, Tel. 02865/8809

A500 + 2 MB + TV-Mod. + 2 LW + ca. 200 Disks VB 700 und Originale: HL 1914-1918, Fate M. Lösung, Pin. Fant., Perfect General, EOB 1 + 2, Monkey 1 + 2, VHS Tel. 05228/1319 rufe zur.

A500, 1 MB, 2. LW, TV-Tuner, Stereo Farbmon., 2 Joyst., 10 Originale, div. Soft (Textv., Datenb.), 120 Disks, div. Zubehör, VHS 1000 DM, Tel. 06232/93601

Verk.: Speedball 1, Giants of E., Return to E., Final Whistle, S. HangOn, Player Man., E. Hughes Soccer, Summer Edition, Calif. Games, je 10,-, Tel. 08868/1309

Verk.: X-Copy (V4./93) + Hardw. = 35,- DM, 2. Laufwerk = 70,- DM, Kick Off 2, Vroom, Speedball 2 je 20,- DM, Action Replay MK III = 120,- DM, Tel.: 08868/1309

Verk. Indy 3, Zak McKracken, Space Quest 3, Buck Rogers, TV-Sports Basketball, Lemmings für je 30,- DM. Marco Rullkötter, Tel. 05223/73490

Tausche Amiga 500 + mit Monitor 1084S, 1 MB, Umschaltplatine, vielen Spielen, z.B. Indy 4, Monkey Island 2 geg. Neo Geo mit 1-2 Spielen (gut erhalten) Tel. 0361/6434224

Verkaufe A500, 1 MB, Monitor Commodore 1084, Joystick + mehrere Spiele (Birds of Prey) + Leerdisketten + etliche Bücher, Originalverpackungen, Preis 900,-, Tel. 08636/7064

Verkaufe Amiga Originale ab 15 DM, Originale 100 % o.k. und vollständig mit Anleitung und Verpackung, Tel. 07631/14940

Amiga 2000 C, WB 1.3, 1 MB, 1 3,5-Zoll-LW 600 DM, AT-Karte A2286 200 DM, AT-Bus Festplatte 43 MB 100 DM, Tel. 07307/4368

Verk. Railr.-Tycoon, Red Baron, Silent-Serv. 2 40 DM, Gundship-K.Q4 Indy 500 25 DM für Super-NES, Super Tennis, Castlevania 450 DM, Tel. 0234/263903

Verk. neuwertigen Amiga 500, viele orig. Spiele wie Larry 5, 2 Diskboxen mit 70 Disks, 2 Joysticks, TV-Modulator, für VB 430 DM, Tel. 09372/3246

Verk. 20-30 DM: Dungeon Mast. I + 2, Blackcrypt, Eye o. Beh. 2, Katherale, Bloowych, Knightm., T. of Babel, Powermonger, R. of Medusa, Ace, Aban. Places, Colonels Bequ. u.v.m., Tel. 242285 Köln

Amiga 500, 1 MB, Joystick, Farbmon. 1084 + 7 Spiele (Monkey 2, Larry 5, usw.). Alles 1A-Zustand + Lösungsbuch + Demo günstig abzugeben! Tel. 07083/4081 (ab 15-18 Uhr)

Verk. A500 + Speichererw. + Monitor + 2. Laufwerk + 300 Leerdisketten + 19 Orig. + 4 Joysticks VB 1300, Tel. 06029/4172 (Marco)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, 20 Originale für VHB 1100 DM, Tel. 07631/14940. Notfalls Nachricht hinterlassen!

Verk. Amiga 500 mit orig. Com. Speichererw., 150 Disketten, 2 Joysticks, Maus, TV-Kabel, wg. Systemwechsel, alles Topzustand 1 1/2 J. alt, VB 600 DM, Tel. 09835/527 (Stefan)

Verk. Amiga 4000/030, 4 MB RAM; 80 MB HD, Top-Zustand (2 Monate alt) für 2500 DM an Selbstabholer! Tel. Dresden 0351/54624 (Holger)

Verk. Blood Money, C. of Camelot, Battle Isle, Indy 3, Overrun, Rings of M., U. M. S. 2, War Lords, Space Rogue, Wonderboy, Ultima 3 und einige Infocoms, Tel. 0721/859677

Verk. A-Sp. Humans, Battle I., Populous 2, Elvira, Cruise f. a. C., Parasol S., J. W. Whirlwind Snooker, Lotus 2, Monkey 1 + 2, Lemmings, More L., More L., Toky, VB, Tel. 069/561488

Verk. Amiga 500, Speichererweiterung, Monitor 1084S, Action Replay II, 280 Spiele, 2 Joystick, Zubehör (z.B. Bücher, etc.) NP 3500, VB 2000, Tel. 0711/452843 18 h-19 h

Amiga 500 3 MB RAM, 105 MB Festplatte, 2. LW, Stereo-Farbmonitor Panasonic Graphicdrucker, Action Replay VK III, Indy 4 +Civilisation u.v.m., VB 2000,-, Tel. 02331/79908

Verk. Pools of Darkness (30 DM), Dark Queen of Krynn (30 DM), Dungeon Master (20 DM), Chaos Strikes Back (20 DM) und Deuteros (15 DM). Tel. 0228/253888

Verkaufe Global Effect, Wizkid, Nova 9, Buck Rogers je 30,- für PC Shadow Sorcerer, J. M. Football II, Epic je 35,-, Tel. 04361/1365. Weitere günstige Spiele auf Anfrage.

Verk. orig. A320 60, Nigel Mansell 50, Championship Manager 55, On the Road 45, Formula One Grand Prix 50, Graham Talors Manager 45, Tel. 04471/6209 (Stefan)

Habe noch eine 512 KB Speichererweiterung (ohne Uhr) f. A500 30 DM und ein Sonderheft von Power Play 3, die besten 100 Spiele '91 15 DM zu verk. Tel. 07731/53253

Verk. Amiga 1200 f. 750,- DM, Modem 2400 Baud f. 160,-, Programme (z. B. Ami Magic) ruft an bei 07473/21243

Halt Halt Halt Verk.: A2000 + 3 MB + 120 HD + MK 3 + 22 orig. Spiele und alles 6 Monate alt NP: 4234 DM VB 3000 DM Tel. 07181/69497 Peter, ab 19.30 Uhr-21.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit neuem Laufwerk, Farbmonitor, Schutzfilter, 2 Joysticks, Maus, Mauspad, 80 Leerdisketten, Diskettenbox, Speichererweiterung 1 MB, Preis: Verhandl. B., Tel. 08654/9159

Verk. div. Rollenspiele: Ultimag Lof, Bard's Tale 2, Loom, Dragon Flight, Wing-Commander Hillsfar... VHS. S. Schäfers, Goethestr. 7, 6722 Lingenfeld, Tel. 06344/2959

Verkaufe A2000 mit Farbmonitor, Drucker und 12 Originalspiele, 3 MB RAM und eine RAM-Card. von Version 1.2 auf 1.3 umschaltbar. Preis 2000 DM, Tel. 09564/3509

Verk. folg. Games: Chambers of Shaolin, Indiana Polis 500 und TV Sports Baseball für je 10 DM. Anschließend zum günst. Preis F-16 Falcon mit Miss. 1 u. 2 für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. Orig., Preise ab 5 DM, Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Verk. Amiga 500 + Mon. + Speichererw. + Uhr + 2 LW + viel Zubehör und PC + Mon. + Uhr + Works + Gameport + viel Zubehör! Preiswert abzugeben! Tel. 02202/82641

Suche ständig Amiga Originale, auch größere Bestände. Schickt Eure Listen u. Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Verk.: Amiga 500, 2,5 MB RAM, 80 MB SCSI-HD, Zweitl., 1084S Farbm., 2 Joys, Maus, Disks mit Boxen, Spiele, Zubehör, im Topzustand, kompl. 1700 DM Tel. 0611/462976

Verk. A500, 3 MB, HD 105 MB, FM 1084S, 3 LW, Ari, Softw. 200 Disks, Kindwords, Blackbold, 9 Bücher, Mouse + Pat, 1 Joystick, gut erhalten 2500 DM, Tel. 040/7245085

Amiga CDTV + Amiga 500 (WB 1.3.) + 1 MB + Infrarot-Fernbed. NP 1400,- Verkaufspreis 649,- Amiga 2000 für 679; Mouse (Prisma) 29,-; Mario Fabritz, Sembritzkistr. 34; 12169 Berlin

Tausche und verkaufe Amiga PD. Liste oder Info bei: Schmitt Klaus, Seehofstr. 46, 96117 Memmelsdorf

Verk. Amiga 500, mit neuem Laufwerk, Speichererweiterung, Monitor, Sichtschutzfilter, 2 Joysticks, Mouse, Mousepad, 80 Leerdisketten, Diskbox, Preis: VB, Tel. 08654/9159

Amiga 500, 20 MB FP, 2,5 MB Speichererw., externes 3,5" LW, Sicos-Logitech-Maus, Monitor Phillips 14" CM8833-II, Haube f. Tastatur + Mon. VB 1300,- Tel. 040/7890342, ab 19.00

Verk. Amiga Orig. z.B. Wing Commander; History Line usw. zw. 20 u. 40 DM und noch 300 Leerdisketten Stück 1 DM, Tel. 06029/4172

Verkaufe Amiga 500+, Monitor, 2. Laufwerk, Erweiterung auf 2 MB, Maus, 2 Joysticks, TV Modulator und über 25 Spiele + 15 Prog. Originale 970 DM VB 17-19 Uhr Tel. 069/373956 Ralf

Verk. Battle Isle Data 2, Sim Ant, First Samurai, Populous 2, Monkey 2, Elvira 2, Roger Rabbit, Leander, Magic Pockets u.a., Tel. 06504/8171 Deuselbach

Verk. orig. Amiga Games für 300 DM komplett oder einzeln ca. 20,-: Populous, S. City, St. Hotel, Klax, Brat, Toyota, Lemmings I + II u.a., Tel. 02592/4821 Frank Meyke, es lohnt sich

Verk. Spiele (orig.): Monkey 2, Space Shuttle, Knights of Sky — komplett DM 90,- (a.A. auch einzeln) Telefon: 038758/2337 (nach 18 Uhr)

Verk. A2000 D (OS 2.0) + 2 MB + 2 FD + Turbokarte + BC. Kid + Easy Amos + Zubehör u. Literatur VB 800 DM, Tel. 06842/536220 mit Monitor + 200 DM (neu)

Ich verk. Dragons Breath für 70 DM, Lemmings + Appetizer für 50 DM; Spy vs Spy alle 3 Teile für 45 und einzeln für 18 DM, Aaargh + Doa II für 38 DM, Tel. 06373/4297

Verk. Amiga 500, ext. Lfw., 1 MB, 1084S Mon., Maus u. Joystick, ca. 80 Disk u. 5 orig. Spiele u. Handbücher für 990,- DM, Tel. 06241/56316 od. 592495

Originale Jim Power 20,- Civilisation 30,- Fire + Ice 30,- Chaos Strikes Back mit DM Anleitung 20,-, Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Verk. A2000C; 3 MB RAM; 120 MB FP; 2 x 3,5" LW; 1084S Mon.; 300 Leerdisk.; Chaos Engine; Fire + Ice; Bootselector; viel Zubehör; wg. Sys.-wechsel 1300,- FP, Tel. 09174/2186

Hilfe Verzweiflung. Wer kann mir helfen. Suche die englische Version von Dragon Wars. Zahle bis zu 50 DM oder tausche gegen Ultima VI, Spirit of Adventure oder Secret of the Silver Blades. Tel. 05242/44478

Verkaufe Originale: Populous 2, Dark Queen of Krynn für je 40,- DM, zusammen nur 70,- DM VB, Markus Ottmann, Tel. 02433/7023

Verkaufe: Amiga 500 + 1084S-Monitor + TV-Tuner + 1 MB + 2 LW + Joysticks + 80 Disks, alles Topzustand: 1000 DM VB, Markus Ottmann, Tel. 02433/7023

Verk. A-500, 1 MB, 120 MB HD, 2. LW, 1048S Mon. Kick 1.3 + 2.0, 200 Disks, 68030 Turbokarte, 4 Orig. VHB: 2100,-, T. Bias, Petersweg 3, 26465 Langeoog, Tel. 04972/271 ab 20 Uhr

Achtung "günstig" verk. A500: 1 MB, 2 LW, Monitor, TV-Modulator, 40 MB Festplatte, div. Spiele, VB 1550 DM, Tel. 04141/46569

Verkaufe die neuesten Demos, alig. Scene products, PD-Serien u. andere FD-Soft. Liste auf Disk anfordern: D. Kempkes, Bömkesweg 56, 46395 Bocholt – absolut privat

Verk. Reiseware Handyscanner 6 Monate alt für 200 DM (OCR und Paintsoftware inklusive) Multivision 500 Fickerfixerkarte 6 Monate alt 150 DM, Tel. 02586/8666

Löse wegen Systemwechsel meine PD und Demosammlung auf. 1 Disk 1,50 DM, 10 Disks 13 DM. Infos (auch für Spiele) Tel. 09287/58231

MS-DOS

Tausche U/UW1, Manky 2 DV, Falcon 3.0, A320 M&M. IV DV, DSA, Vision. Suche Startrek DV, SH, Holmes DV, Planet Edge DV, X-Wing, DA, Leg. of Kyrandia DV, F1 GR. PR. DA, Tel. 07026/4193

Zusatzdiskette Wizardry 7, Gegenstands-, Portrait-, Iconeditor, neue Portraits und Gegenstände, 10 DM V-Check o. Schein, W. Wagner, 32427 Minden, Schenkendorfstr. 135

Suche: Alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P. O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

Verk. WC 2, History Line, Sh. Holmes je 45 DM. SS 2 (40), F15 SE 2 (35), Populous (30), TVS Football (20), Imperium (30), It came ftd. (20). Su. TVS BB. 04952/1747

Verk. Links 386 45 DM, Manna Kea 40 DM, zus. 80 DM, JW Snooker 45 DM, F1 Grand Prix 50 DM, All Manuals are german. Abs. Jürgen Schmelzing, Pfisterstr. 10, 96050 Bamberg

Verkaufe 1 16 Bit AT-Bus Controller 2 x HDD 2 x FDD für 20 DM, 1 I/O-Port 2 ser., 2 par., 1 g. für 20 DM, 1 HD Seagate 45 MB 250 DM. Abs. J. Schmelzing, Pfisterstr. 10, 96050 Bamberg

Tausch/Verk. Comanche (dt.) 70,-, Monkey Island 2, Patrizier je 55,-, Summer-Winter Chellenge je 50,-. Suche Links 386 Pro, Strike Commander. Tel. 03581/310528 (Torsten)

Hilfe! Wir suchen Wasteland, Fountains of Dreams, Wizardry 1-7, Battletech 1, Privateer sowie AD&D-Spiele. Wir haben diverse Amiga-Spiele. Tel. 0591/53729 Michael

Verkaufe 386/25, 2 MB RAM, 85 MB HD, 2 HD LW, SVGA-Karte 1 MB, SVGA-Monitor 14" MPRI, SB Pro, VB 2200 DM, div. Computerbücher, Tel. 0821/483247 (Arno)

Verkaufe Laserdrucker von Panasonic. Kaum benutzt! 100 % o.k.! preis: 2000 DM. Tel. 06642/6106, ab 15 h Friedrich

Verkaufe Cadaver dt. 60,-, Simant dt. 65,-, F-117A dt. 70,-, Strike Commander 75,-, Ultima Unterworld II 70,-, Ultima 7 II 75,-, Wing Commander II 75,-, Tel. 030/6512209

Verkaufe A-Train, Patrizier, Ultima 7, Pirates, tausche auch! Tel. 08532/3657

Suche WC Deluxe Ed., WC 2, Comanche, BM Prof., Ultima Underworld, Monkey 2, A-Train, Grandmaster Chess! EOB2, Aces of the Pacific, Sherlock H. usw., Tel. 0951/44823 o. 08456/1471

Strike Commander 75,-, Ultima Underworld 2 60,-, Aces over Europe 65,- inkl. Porto, Tel. 0551/24538

Verk. 286-PC, 21 MB Festplatte, 16 MHz Joystick, Mouse, 2 LW 5,25" + 3,5" und viel Zubehör, Preis verhandelbar, Tel. 036481/3350

Tausche X-Wing, WC 2 dt., Battle Isle + Data Batteltech 2 gegen Gunship 2000, Dane 2, F-15 3, Space Hulk, ... Tel. 0791/52174, Reiner

Verkaufe orig.: Carriers at War (engl.) für 45 DM und Grand Prix Formula 1 (dt.) für 60 DM. Tel. 09331/7249, Oliver verl. (ab 18.00)

Verk. VGA-Karte AVGA II 70 DM, Monkey Island 2 50 DM, Strike Commander Speech 30 DM u. Games für Atari ST, z.B. Monkey Island I 45 DM, J. 007 usw., Tel. 02772/54668 Andreas

Verk. oder tausche Leg. o. Kyr., Spelljammer, Wizardry 7 u. Underworld Might + Magic 4 Muds Bund, Manag. Pro. Suche Alter Ego, Space Hulk, Links, Pro Strike usw., Tel. 04263/4748

386SX/20, 5 MB RAM, 110 MB HD, VGA 1 MB, VGA-Monitor, LW 3 1/2" u. 5 1/4", Joystick, Mouse, Software u. Spiele, VHB 2000 DM. Angebote an: Rüdiger Göbel, Landwehr 51, 58706 Menden

Suche: Mechwarrior, Beholder 2 + 3 u. andere Action u. Strategie-Spiele u. Simulationen. Schickt Eure Listen u. Angebot an: Martin Kämper, Sonnenrain 16, 5205 Augustin 1

Verk. od. tausche RR-Tycoon, S-Service 2, Monkey Island & Pirates gg. Populous 2, WC 2 oder X-Wing. Tel. 09181/20796 (Michael)

Verk. orig. PC-Games: Swotl inkl. aller vier Zusatzdisks 70 DM; Indy 4 60,-; Task for je 50,-, Tel. 02732/2221

Verk. 286er, 16 MHz, 1 MB RAM, Maus + Pad, 3,5", 1,44 MB LW, 30 MB HDD, MS-DOS 4.0, MS-Works, Soundblaster 2.0, Gameport, Spiele: Nascar-Challenge + Sanctuary; VB 1950 DM, Tel. 08152/78027

Verk./tausche: Monkey 2 dt. + engl., Epic, Indy 4 dt., Tel. 06556/7330 ab 18 Uhr

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box, Berlin, 030/3412912, Greetinx 2 Mary Stuart Masterson

Verk. PC-Orig. Comanche, History Line, Indy 4 (alle deutsch), Lemmings 2 je DM 49,-, Tel. 08671/8144 Rainer Gillessen

Burning Steel, Strike Commander, Der Patrizier zu verkaufen, Preise VS, Telefon: 02595/9272 Norbert Hütte

Verkaufe PC-Viren Source Codes für die meisten bekannten Viren, sowie Artikel von Virenprogrammierer, die massig Tips & Tricks darlegen. Mehr Infos unter Tel. 06430/5448

386/40, 4 MB RAM, 2 x 40 MB HD, SVGA-Karte, VGA-Monitor (MPR 2) + Zubehör. VHB 1900 DM, Tel. 05144/2401 ab 17 Uhr

Suche KQ1, KQ2, Tel. 06174/5884 ab 18 Uhr, Dennis

Verkaufe 386SX-33 MHz, mit 8 MBit RAM, 138 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, SVGA-Karte, SVGA-Monitor (Citizen), DOS 6.0 u. 10 Spiele für 2700,- VB, Tel. 040/4904136

Verk. superschnelle, neue, originalverp., Seagate 1 Gigabyte-SCSI-Festplatte mit integriertem Cachespeicher; verk. auch 486 DX-33 Board 256 KB Cache, Tel. 089/7144553

Verk. 386 DX/40 MHz 85 MB HD 4 MB RAM 64 KB Cache, VGA-Karte + Monitor, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerk + diverse Programme, Preis nur 2300 DM, Tel. 0641/390659 ab 18.00 Uhr

Suche + tausche + verkaufe orig. Games, auch für CD-ROM; verkaufe 386/DX 40 mit 64 KB Cache Motherboard um 100 DM, Zustand unbekannt mit 4 MB 200 DM/Ernst, A-Tel. 06245/3115

Verkaufe PC-Software zu Hammerpreisen. Liste gegen Rückporto bei: F. Erhardt, Mozartstr. 97a, 85521 Ottobrunn

Verk. orig. Indiana Jones 3 + 4, Terminator 2, Simpsons, Battle Command, Armor Alley Crime Time, KGB, je 45 DM (0351/2381511). Suche Inca, Gunship 2000, Task Force.

386, 25 MHz, VGA, Towergehäuse, 8 MB RAM, 80 MB Festplatte, 3,5" + 5,25" Laufwerk, Soundblaster, 2 Joystickports, Multiscan-Colour-Monitor Commodore 1950, DM 1900,-, Tel. 05141/26524

Verk. ca. 60 PC-Orig., z.B.: Comanche, Populous 2, History Line, Humans, Sim Earth, usw. Außerdem 17 Spiele für 300 DM, z.B.: SQ4, Monkey 2, Gengis Khan. Tel.: 07045/8087

CD-ROM: Loom, Monkey Is., King Quest, Space Quest, Baemish, Jones und andere Title 50,-; Soundkarte: 45,-; Soundkarte (S.B.) + SW 140,- Tel. 07154/180437 abends

Verk. F1-Grand Prix, Jordan, Eish. Manager, Stunt Island, History Line, Indy 4, u.v.a. DM 60. Suche: Links 386 und Kurse, Sensi. Soccer; Tausch möglich! (Daniel) Tel. 06251/39726

Verkaufe Comanche (55), Red Baron (45), Wing Commander 2 (40) + NN. Tel. 08452/2635, F-15 Strike Eagle (60)

Verk. PC-Orig.: Ult. Und. 1 + 2, Dungeon Master, Legends Valour, Comanche, Gobliins 2, Wiz. 7, Mantis, Ween, M&M 4, Space Crusader je 50 DM (tausche auch), Tel. 02486/651

PC-Originale zum Spottpreis: Comanche, Startrek Screens (je 40,-), Heart of China MM 3 (je 30,-), Eye of ..., T2, Immortal, Bad Blood u.v.m., Tel. 06451/22135

Verk.: Über 20 Spiele, von Eye of the Beholder III über Freddy Pharkhas bis Lands of Lore; 120 MB HD für 300,-; Tel. 08671/6528 (Peter) P.S.: Tausche ggf. auch!!

Zu verkaufen: Invest, Oil's Well 30 DM, Pirates, Mantis, 40 DM, Red Baron, Comanche, Indy IV 50 DM, Tel. 0451/475929

Verkaufe: A-Train, Pools of Darkness, Dune 2, Comanche + Spaceward Ho je 50 DM, WC 2 60 DM + SO2 20 DM. Tel. (0611) 564405 ab 18 Uhr, Andreas Gladisch

Verk. orig. Ultima 7.2, Dune 2, Bard's Tale Trilogie, Elvira 2. Tausch auch möglich. Suche Rollis. Anruf ab 19.30 Tel. 0711/612489

Suche günstige Roland MT-32 oder LAPC-1, 100 % o.k.! Preis nach VB. Tel. 09856/842 ab 18 h

Verk. History Line, Front Page Sports Football, Railroad Tycoon, Second Front, Wing Commander 2 + Special Operations 1 + Speeca Pack Tel. 06691/23839

Verk. folgende Spiele: 1869, History Line, Eye o. t. Beh. 2, Monkey 2, Startrek, Burning Steel, X-Wing, Swotl + 42 vs fl., Dune, Space Hulk, je 40,- DM alle Original + top, Tel. 02445/7333

Verk. orig.: Indy 4, Monkey 2, U. Underw., Battle Isle, je 50,-, Sim City D. L., Tel. 089/342222

KQ6 60 DM, Wizardry 7 dt. 50 DM, MM4 dt. 40 DM, Links Pro 55 DM, MM3 dt. 40 DM, Monkey Isle 2 dt. 40 DM, HOC 40 M, EOB 2 40 DM, SO1 25 DM, WC 1 25 DM, LSL 5 40 DM, More Lem., Tel. 09856/842 ab 18 h

Tausche: X-Wing, Indy 4, Task Force, Comanche, Monkey 2, Humans, Lemmings, Swotl, gegen: Links Pro, Dogfight, W. G. Hockey 3, B17, Populous 2, Lemmings 2, Syndicate, Tel. 07502/7264

Soundblaster Pro 3, 1 Jahr alt mit kl. Sony-Aktiv-Boxen zu verkaufen, FP 200,-, Tel. ab 18.00 08142/18219

Eishockey Manager 45 DM, Links 386 Pro 60 DM, Burning Steel 45 DM. Verkauf oder Tausch, Tel. 0451/56058 ab 18 Uhr

Verk. PC-Orig. Patrizier; X-Wing; A-Train; Strike C; Red Baron; WC 1; Indy 4; BMP; MAD-TV; The 7th Guest; Wizardry 7; Empire Deluxe; Winzer; Black Gold; Lemmings 2; Tel. 05753/1304

Suche Wasteland, Sim Earth, EOB 2 + 3, Pop 2, Syndicate, Civilisation, Pinb. Dreams und neue; verkaufe noch Battle Isle Data 2 DM 30, Tel. 05228/1319. Rufe zurück.

Verkaufe o. tausche Captain Comic 1 + 2 BB, Unendl. Geschichte 2, 688 AS, F-19, U7 Monkey 1, Indy 3, KQ 3, HQ 1, SQ 2, PQ 2, Startrek, Tel. 07433/10147

Verk. Castles 1 u. 2, X-Wing, Task Force 1942 Robocop 3, Das Boot Silent Service 2, B-17, Epic. Alles Originale, Top-Zustand, VB à 60,-, Tel. 07071/41445 (Joe)

Verkaufe Spiele für PC 3,5: Indy 4 (engl.) 45 DM, Railroad T. 40 DM, Time Quest 40 DM, Manchester U. 2 35 DM, Battle of Britain 35 DM, Tel. 08205/1014

Verk. Tony la Russa Baseball 2 (40 DM), Wing-Commander-Ed. (30 DM), Maniac M. (englisch, 20 DM). Marco Rullkötter, Kl. Heenfeld 19, 32278 Kirchlengern, Tel. 05223/73490

Verk. Space Qu. Saga (1-4), SO 5 je 60 DM, KQ5 30 DM, KO6 50 DM, alle Origin. oder tausche geg. Laura Bow 2 bzw. Conqu. of the Longb., Glauber, Leberstr. 48, 10829 Berlin, Tel. 7827255

Verk. PC-Spiele: Strike Commander 65 DM, King's Quest VI 55 DM; zus. 100 DM, Tel. 089/8633935, auß. Mo. & Mi. ab 18 Uhr, Michael

Verkaufe bzw. tausche Wizardry 7, Gunship 2000, X-Wing, Populous. Suche: The Day of the Tentacle, Syndicate, Civilization, Ultima 7 (Teil 1 + 2 nur dt.) * Tel. 089/486280

Verk. orig. Elysium, Erben des Thrones, (40 DM), Savage Empire, (25 DM) Imperium, Crash Course, Lemmings Data (20 DM). Tel. 02941/65234 Ulrich

Space Max: 25 DM, MM3: 30 DM, Falcon 3: 40 DM, F15 3: 45 DM, Monk. Island 2: 40 DM, 800 DPI 64 GS Software (+ OCR) f. DOS Handscanner (Mustek): 180 DM, Tel. 08593/477 (Christian)

Verkaufe Original PC-Games TV Boxing 15 DM, Indy 4 20 DM, A-Train 20 DM, Multicopy 15 DM, History Line 20 DM. Anfragen an A. Liedtke, Lortzingstr. 12, 31228 Peine Stederdorf

Tausch: Strike Comm., Patrizier, Rampart, Eish. Man., Space Ho, (ca. 20) gegen: Day of Tentacle, X-Wing, Syndicate, Sensi Socc., Emp. Del... Tel. 09202/1020 ab 14 h

Tausche (nur Originale): Habe: Falcon 3.0, Indy 3, Space Quest 5, Lemmings 2, Monkey 2. Suche: Comanche, Strike Commander, Indy 4, Lemmings 1. Tel. 089/471433

Verk. orig. Strike Commander, Ultima 7 A + 7 B, Underworld 2; Legacy je 50 DM; Ultima 6 mit Lösungsbuch; Might & Magic 3 je 30 DM! Tel. 07352/8970 Frank

Verkaufe (PC, 3,5): Swotl, Silent Service II, A-Train, Star Trek 25. Anniversary, Aces of the Pacific je 45,-, Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Leun

Verk. Eishockey Manager, Transarctica, Front Page Football, Special Forces, Monkey Island 2, je 40-55,-, suche A-Train u. Civilis. nur dt., Tel. 08064/1007 Markus

Verk. Indy 4, Comanche, History L., Phn. ROM, Strippoker, DDragon II, Speedball 2, Blade Warrior, Ma. Racing, TD 2 + 3, Vette, TV-Football, Powermonger, Bloodmoney, Paperboy II, Falcon, Mig. 29 (20-60), Tel. 0711/317528

Verkaufe Laserstar 6 (HP-kompatibel) mit Zubehör und Emulation. Preis 1000,- DM, Tel. 04303/495, Jan Wellendorf

Verk. Indy 4, Atac, KQ6, Dungeon Master, B17, Laura Bow 2, UW 1, UW2, F-117A, X-Wing, Comanche, The 7th Guest, Car and Driver, kein Tausch, Tel. 06650/8638 ab 17 Uhr

Verk. Monkey-Island 1 + 2 dt., Nova 9, Might + Magic 3 dt., Conan, Crash-Course, T-D III und Mad-TV dt., sehr günstig. Originale!!! Tel. 07123/15860 Steffen

Dt. Orig. f. 20-35 DM: Great Courts 2, Heart of China, Rise of Dragon, Transarctica, Dynatech, Cohort 2, First Samurai, Carrier Strike, Wizkid, EOB2, Tel. 06721/36822

Orig. PC-Spiele X-Wing (dt. Anl.) 80,- DM; Wing Commander 1, Comanche je 55,- DM; PGA Golf, Gunboat je 35,- DM; Soundblaster jr. (mit akt. Boxen + Software) 85,- DM; + Porto, Tel. 0911/357338 (Stefan ab 18 h)

Dt. Orig. f. 35-50 DM: Dune 2, Jonathan, Eishockeyman., Campaign, A-Train, Comanche, Civ., KGB, Sens. Soccer, Pinb. Dreams, Vikings, Flashback, Hannibal, Tel. 06721/36822

U7-Serpent Isle, Empire dLx je 60,-; Battle Isle + Datadisk 1, Siege, EOB2 je 50,-, Tel. 02364/13144

Underworld 2 65,-, 3D Kit 50,-, GFA-Basic 200,-, Kyrandia 2 65,-, Lands of Lore 70,-, Martian Dreams 40,-, Simon the Sorcerer 65,-, CD-ROM 10-20,-, Tel. 0621/577364

Verk. Alone in the Dark, Original für PC, kpl. dt., nur 60 DM, Tel. 09123/5747

Verk. TBird-Classic (mit viel Zubehör u. mehreren Spielen). Verk. auch meine GB-Sp. Sammlung (14) alles gg. Vorbezahlung (Preise VB), mehr Infos: Tel. 036075/2050

PC-Orig. Strike Com., Eishockey Man., BMP. Front Page Footb., Patrizier, HL 14-18, Task Force, Lemmings 2, Hardball 2, DM 40,- pro Spiel + NN, B. Wieloch, D-dorf, Tel. 0211/400410

Verk. orig. für PC Indy 4 und History Line je DM 60 sowie Battle Isle Data 2 für DM 40. Bitte nur am Wochenende unter Tel. 040/7104129

Verkaufe PC-Originale: Back to the Future, Spacewrecked, Speed Pack, Oil Imperium, F16 Combat, Virtual Rel., für je 30 DM + Porto, Tel. 08035/4108 (Josef)

Verkaufe/tausche: deutsch: Gobliiins 1, Kings Quest 5. engl.: Loom, Robin Hood, Rise of the Dragon. Suche: Kyrandia, Simon the Sorcerer, Tel. 05584/1795

Verk. Harrier Jump Jet. Suche Flashback, Rex Nebular, Day of the Tentacle, Prince of Persia 2, Space Hulk, Syndicate, Tel. 069/514681 Max Dienstag erst ab 16.30

Verkaufe 386DX-40, 4 MB RAM, 120 MB HD, Maus, 2-HD-Laufwerke, VGA-Karte + SVGA-Monitor, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Works für Windows, VB 2500 DM, Telefon 0355/790898 ab 18 Uhr

Verk. 386SX 16, 4 Mon., 8 Mon. Garantie, 80 MB Festplatte, 2 MB RAM, VGA-Karte, SVGA-Monit., MS-DOS 5.0, Win. 3.1, 3,5 HD Laufw., Lippstadt, Tel. 02941/12177, VB 1400 DM

Suche neue PC-Spiele. Bin vor allem an Underworld 2, Syndicate, Day of the Tentacle interessiert. Preis nach Absprache. Tel. 06131/220699 anrufen! Olli verlangen!

Tausche Strike Commander, Ultima 7/2, Monkey Island 2; suche Underworld 2, L. o. Kyrandia u. Wizardry 7. Verkaufe: Super-VGA-Karte (150,- DM), Telefon: (036962) 20538

Verkaufe A-Train (60 DM), Der Patrizier (60 DM) und Sim City + Populous-Pack (50 DM), Tel. 08171/7476 Dennis

Suche günstig W. Gretzky H. 3 u. Ice Hockey Simulator 2; verk. Patrizier (40), BMP (35), Great Courts (35), Starbyte Super Soccer (35), Starbyte I Collection (35) oder n. Gebot, Tel. 0341/5642929

Suche dringend PC-Games Cadaver und KQ 1-5 in deut. Version! Biete an F15 III oder Preis n. Vereinbarung. Peter Bürgi, CH-4312 Magden, Schweiz, Tel. 061/8411412

Tausche Comanche, Ultima 7, Monkey 2, 1869, Indy 3 + 4, Dune, DSA, Andretti, Pirates. Suche: Syndicate, Maniac Mansion 2, Kings Quest 6 u.a., Tel. 03586/4379 nur 14-16 Uhr Björn

Verk. Darkseed 40 DM; Ultima VI (inkl. dt. Lösungsheft) 35 DM, KQ IV (inkl. Sierra Lösungsdiskette) 30 DM, alle US-Orig., Tel. 08062/8934

Verk. Top IBM-Spiele: Strike Commander, History Line, Lemmings 2, Indy 4, Cadaver, Robin Hood, Ultima Underworld für gutes Angebot! Tel. 08341/61112

Tausche Patrizier, Civilization, Monkey II, MM3, DSA, Sim Earth, Powermonger, Austerlitz geg. A-Train, 1869, Empire, Pirates, Castles SQV, KQV, Battle Isles, Tel. 089/5701751

Verk. Links 386, Freddy Phakas je 50,-, MM3 40,-, Maupiti Island, Ski o. Die je 25,-, Soundblaster 2.0 100,-, alles plus 3,- Porto, Tel. 08765/8418

Might + Magic 4 + 5, EOB 3, Wizardry 7, X-Wing, Lemmings 2, Abandoned Places, Space Crus., Links Pro, Ultima 7 Teil 2, Powermonger und and., nur Tausch, Tel. 08039/3362, ab 18 Uhr

X-Wing (DA) zu verkaufen. 60,- DM. Tel. Neubrandenburg 441432

Suche ständig neue Software. Ruft mich unter folgender Nummer an: 02586/8666. Wir werden uns schon einig.

Dogfight, F15 III, Day of the Tentacle, Syndicate, Strike Commander, Supertetris, Tel. 04281/8337 ab 18.00

Achtung! Verkaufe Originale: Indy 4, Space Quest 5 und der Patrizier für je 50 DM, Telefon: 02305/25127

Verk. Indy 4 dt. 60 DM, U7 dt. 70 DM, Task Force 60 DM, Powermonger 50 DM, Sim Ant dt. 50 DM; WC2 SO2 25 DM, WC 2 Speech 25 DM. Tel. 02565/3772

Verk. 386SX-25, 42 MB HD, 2 MB RAM, 64 KB C. Win. 3.1, MS-DOS 5.0, SVGA (ET4000 1 MB) Tast. SB pro, Mto. SVGA 14 Zoll u. viel Softw. (Mini Tower) VP 2400,- DM, Tel. 07903/1253

Verkaufe Ultima Underworld 1, 60 DM, Indy 4 (engl. Orig.) 40 DM zusammen 90 DM. Auch Tausch gegen deutsche! Version von Wizardry 7. Tel. 06421/481369 (Frank)

Originale 3 1/2 verkaufe je 50 DM Magic Candle 3; Eye of Beh. 3; DSA; tausche auch gegen Alone in the Dark, Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Orig. Spiele 20-50 DM: Underw., Eternam, Monkey I + II, P. Edge, Siege, Ambush, B. Isle, S. Comm., Pools, Burning S., Empire Deluxe, Day of Ten., Tel. 02963/2261 ab 19 Uhr

Verkaufe Swotl für 40 DM oder tausche gegen anderen Simulator (F1 Grand Prix, Red Baron, Indy 500) oder andere. Tel. 04721/52279

Diverse Spiele (Originale) zu verkaufen. Liste gegen Rückumschlag, sehr günstig, Jörn Grube, Berghof 03, 15859 Rieplos

Verk. 386SX-25, 2 MB RAM, 52 MB Festpl., SVGA-Mon., Adlidu.-Gamecard, 24 Nadeldrucker, Software u. Bücher, 1 Jahr alt, VB 1800,-, A. Mücke, Hauptstr. 21, 02906 Weigersdorf

Verk.: X-Wing, Sh. Holmes, Robin Hood, 3D-Kit, HL 14-18, Their finest Hour, WC 1 + 2, Special F. Kauf/Tausch: Ancient Art of War, Skies, Billy the Kid, Pirates G. Tel. 07520/6940

Verk. 386SX/33 MHz Tower, 2 MB RAM, 44 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, VGA-Karte, Soundblaster, DOS 5.0, Monitor und Zubehör + neue Software für 1200,- Tel. 02823/6122

Verkaufe Originale für PC: Aces of Pacific 50 DM, Global Conquest 40 DM, Special Forces 50 DM, Star Legions 60 DM, Perfect General 40 DM, Tel. 06247/431

Suche Originale: Comanche Data, Day of Tentacle, Syndicate, Sherlock Holmes, Formula I Grand Prix, Inca, Indy 4 (alle in Deutsch), Tel. 09287/58231

Verkaufe: Kings Quest 6 dt. = 60,-, Comanche Data dt. = 40,- DM, Pinball Dreams = 45,-, Tel. 04281/8337 ab 18.00

Verk. Wing Commander 2, Rise of the Dragon, Gods, Risky Woods, alle deutsch ab 20,- DM; suche Syndicate. Tausch möglich, Tel. 09184/634 (Peter)

Verk. 386DX 40 mit Soundbls. 4.0 105 MB Platte, 4 MB RAM mit 10 Spielen. SC, Alone i. t. Dark, Sherlock Holmes, Might + Magic 4... ca. 3000 DM, Tel. 0821/783271 (Gori)

Suche CD-ROM-Spiele: Swotl, Loom, Monkey Island, Inca, Lost in Time, Sherlock Holmes, Links Collection, M1 Tank Platoon, Red Storm Rising. Verkaufe: History Line, Birds of Prey, Tel. 04161/52187

Suche: Maniac Mansion 2, Aces over Europe, Pirates Gold, Syndicate, Lands of Lore, F-15 III, Jordan i. Flight, Freddy Pharkas, Dogfight, X-Wing. Verkaufe: History Line, Birds of Prey, Tel. 04161/52187

Verk. orig. PC-Spiele, X-Wing, Sherlock Holmes, UWI, Serpent Isle, Falcon 3.0, Links 386 Pro, Shuttle, Star Trek. Alle 100 % o.k. Tel. 02174/40625

Syndicate (65), Sens. Soccer (50), EOB3 (55), A-Train (45) u.a., evtl. Tausch. SNES-Grundgerät mit Adaptern u. 2 Pads (150) o. Tausch gg. 3 PC-Games. Tel. 02622/7830

Verk. Originalspiel Titus the Fox für 50 DM und Crystals of Arborea für 40 DM und Stargoose dt. mit Ninja Rabbits für 50 DM, Tel. 07176/2611

Verk. Pirates + Manchester United Europe + John Madden Football, zusammen für 100 DM sowie Mega Drive (deu.) + Fantasia + Thunder Force 3 + Phelios + Adapter für 259 DM, Tel. 0221/585257

Verk. 386SX/25, 2 MB, 40 MB (Wechsel), VGA-Monitor, IBM 24-Nadeldrucker, Starwriter, 10 Spiele, Soundblaster 2.0, Maus, 1, 2 und 3,5 Laufwerke, VB 1500 DM, Tel. 0941/71411, 14 Uhr

Verk. Originale: M + M3, Speedball 2, Monkey I. 2, Rainbow Islands, Cadaver, Lemmings, Preise: VHB, suche: Dynablasters, Indy III, Pinball Fantasies, Mad-TV, Tel. 040/7929678

Auflösung 386/40 Tower + 14" Monitor + 3,5 + 5,25 HD + 107 MB Festplatte + SB Pro + Mitsumi CD-ROM + Speedstar 24 x + 4 Spiele, Zeitschriften und 2 Bücher VB 2899,-, Tel. 06050/8954

Suche Originalspiele: Patrizier, Empire Deluxe, 1869, Railroad Tycoon, Pirates! Civilization: nur deutsch! Zahle je 40 DM, Tel. 04431/2367 Björn, ab 18 Uhr

Day of the Tentacle für 45,- DM zu verkaufen. Tel. 02505/2067 (Christian)

Atari ST

Verk. Atari STE + Monitor SM124 + 46 MB Festpl. + 1 MB RAM + 120 Leerdisk + 5 orig. Spl. z.B. Pacific Island, Powermonger zus. nur 1400 DM, Tel. 03491/85892 Markus

Verk. f. Atari-ST: 33 Spiele u.a. Ambrstar Wings o. Death, DM, SP. Forc., Rail. Tycoon Monk. Island, Nitro, Ind. Jones 3, Xenon 2, f. 20-40 DM, Tel. 07625/1438 (ab 18 h)

Verkaufe Populous, Dungeon Master, Chaos Strikes Back und Wonderland, nur im Paket für 50 DM; Tel. 06421/481369 (Frank)

Suche Indy 2, Preis nach Vereinbarung, kann auch Indy 3 bieten (Philipp) Leipzig, Tel. 0341/51176

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,- und von div. Anbietern zu je DM 15,-. Liste bei: Ulf Petersen, Pf. 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. D. Master, Special Forces für 40 DM Indy 3 (Adv.), Maniac Mansion, Zak McKracken für 20 DM, Turrican, Silent Service für 15 DM, S. + W. Olympiade zus. 40 DM, Tel. 08549/708

Verk. 1040 STFM, 1 MB + SM 124 + Softw. + Spiele + Literatur für lausige 600,- DM, H. Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, 01855 Sebnitz, Tel. 035971/2293 (bitte erst ab 18 Uhr), Helge verl.

Verkaufe! Atari STE + Monitor SM 124 + Drukker Panasonic KX-P1081 + sehr viel Zubehör (Mousepad + Lektüre + Joysticks + vieles mehr!), Tel. 08205/6302 (Florian)

Super 1040ST (TV) 2,5 MB RAM + 32 MB HD + SM 124 + orig. Software, Spiele, PDs, Literatur, Joystick für nur VB 600,- DM, S. Schmidt, Schleswiger Str. 25, 19057 Schwerin

Tausche oder verkaufe Monkey Island, Midwinter 2, Railroad Tycoon und Loom, alle Original. Nicki Wrobel, Margritenweg, CH-4563 Gerlafingen, Schweiz

Suche Red Storm Rising für Atari-ST! Preis VS, ruft schnell an: Tel. 0202/7160739

Verk. Atari 1040 STE, Farbmon., div. Software für 550,- DM (mit Drucker 620,- DM), Hartmut Thoms, Grüner Wald 5, 15306 Marxdorf

Verk. STF1040 mit Maus, Grafitilackierung, Softwareentwickl. system, Farbmon. und Originalspiele (NP 2800 DM) Preis VHS, M. Beinroth, Tel. 07572/5719

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,- und von div. Anbietern zu je DM 15,-. Liste bei: Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Lynx

Verkaufe 7 (sieben!!!) Top-Spiele (ohne Anl.) fürs Lynx, für nur 120,- DM! (Slime World, Gates of Zen., etc.), Andreas Pfautsch, Tel. 08621/4818

Lynx 2 inkl. Blue Lightning, Awesome Golf California Games, Chips Challenge, Klax, Chequered Flag, Shanghai, Xenophobe, Lynx-Tasche, Preis VB 380 DM, Tel. 04292/1207

Verk. Atari Lynx mit 3 Topgames: California Games, Electrocop u. der Knobelknüller Klax! Netzteil & Complynx-Kabel dabei! VB 250 DM, Tel. 06861/3317 Saarland

Handheld Set: Lynx II, Steal Talons, Sime World 6.0, Zendocon, Netzteil, gr. Tasche, Gameboy, Super Mario, Patchinko, VHB 380,-, Elberding Jan, Tel. 04541/83755

Verkaufe Lynx 2 mit Chips Challenge und Rampart + Netzstecker für 200 DM, Tel. 02173/72447, Mo-Fr 18-22 h

Master System

Master System: Suche dringend Phantasy Star. Suche auch für C64: Legacy of the Ancients und Legend of Blacksilver, Telefon: 05471/585

Verk. Master-System-Spiele Sonic + Spellcaster je 45 DM aus 1. Hand, Tel. 09421/72601 ab 17 Uhr

Verk. Master System II u. 6 Spiele (z.B. Shadow o. t. Beast/Altered Beast/Sonic 2/Mickey Mouse/Battle Out Run/Alex I) VB 250 DM, Tel. 09773/6082, 6 Mon.

PC Engine

Verk. für PCE: 1941 (SG), Aldrnes (SG), 1943, Aeroblaster, Soldier Blade, Violent Soldier, Break 94, Wrestling, Download, Barumba, F1-Pilot, Cyber Cross, Tel. 0731/76634

Verk., tausche, kaufe alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche alles für Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Turbo-Duo, PC-Engine, HU-Cards + CD kauft Tel. 0212/208689

Verkaufe: PC-Engine + 7 Spiele (4 neue) mit Adapter + Scart-Kabel, VHB 450 DM, Tel. 0521/84081

Verk. Turbografx + Keith Courage Airzonk und Dungeon-Expl., alles 100 % o.k., 170 DM VB, Tel. 05574/1839

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo-Duo MD und Super-NES. Tausche Crosse usw. + Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting of Atalfury 2! Tel. 089/4701827

Game Boy

Verkaufe Game-Boy-Spiele (100 % Anleitung und Verp.), biete: Mega Man. I + II, Blades of Steel, Batman Spiderman, Turtles I, Kwirk SML Tennis usw., Tel. 07054/7731

Game Boy * Suche Module aller Art, mgl. günstig, kaufe auch ganze Sammlungen, nur solange Geld reicht, also schnell, Tel. 06101/86829 (Jens)

Verk. GB + Light Max + 7 Games (Mctroid II, Gargogles Quest, usw.) + Super 31 in 1 (z.B. Alley Way, Dragon Slayer), Micha, Tel. 030/4015890 (VB 370 DM)

Verk. für GB Parodius, Pinball, Kirby's Dreamland für je 40,- DM, Tel. 08571/8915

Verkaufe GB-Module mit 30/64 + über 100 Spielen; GG-Modul mit 25 Spielen, Tel. 0531/610782

Verk. GB (60,-) + 2 Spiele (je 20,-) + Akku (20,-) und NES (90,-) + 7 Spiele (je 30,-) für 290,-!! (z.B.: Sopgun, Mario 2, Kickle), Tel. 0761/65006 o. Fax 0761/64162

Verk. Game Boy + 18 Spiele (z.B. Final F., Parodius, WWF2, TMHT, Solomon's Club, usw.) mit Light Boy (Licht + Lupe) für 499,- DM (NP ca. 1100 DM), Tel. 089/648888, ab 17 Uhr

Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen + Tetris für 400 DM (Motocross, Pinball und Allstar Challenge o. Anl.), nur alles zusammen! Tel. 08171/7476 Dennis

Verk. fast neuen Game Boy mit allem drum und dran inkl. Mario Land! Also schnell zum Tel. und wählt's 02238/59913

Verkaufe Game Boy mit 31 Spielemodulen + Spielen wie Tennis, Dr. Mario, Alley Way, A. d. Choplifter 2 mit P. W. Star Trek 250,-, Tel. 04402/83828 Patrick, ab 17 Uhr

Verk. Game Boy + Tetris + Super Mario Land 2 für 110 DM, 1/2 Jahr alt, Tel. 02275/1709, ab 15.00 Uhr

Suche Game Boy + Module, kaufe Konsolen + Modulsammlungen, SNES, MD, NES, SM, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Game Gear

Verk. Game Gear mit Castle of Illusion, Shinobi, G-Loc und Colums, Netzadapter, Gear to Gear Kabel, alles in deutsch, 100 % o.k. mit Originalverpackung: 400 DM, Tel. 09187/6876

Verkaufe GB-Module mit 30/64 + über 100 Spielen; GG-Modul mit 25 Spielen, Tel. 0531/610782

Verk. GG, 1 Jahr mit Crystal Warriors, Sonic G-Loc, Super Monaco GP, Columns, AC- und Car-Adapter, NP 700 DM, VB 480 DM, Tel. 05308/2332

Verk. Game Gear + 4 Spiele (Mickey Mouse, Shinoby, Olympic Gold, Columns) für VB 230,- DM, Timo Tietel, Tel. 089/6011858, 85521 Ottobrunn

Verkaufe Game Gear mit 7 Spielen für 380,- DM oder tausche gegen Mega Drive, Tel. 06132/2413

Verkaufe: Game Gear + GG TV-Tuner + Columns + Tasche + Netzteil (nur 3 Monate alt — in Top-Zustand), Andreas Pfautsch, Tel. 08621/4818 — nur 380,- DM

Mega Drive

Tausche, kaufe Mega Drive u. Mega CD Soft aller Art! Suche: Flashback, Turrican 3, Silspeed, Tel. 05341/392144 (Michael), suche C-64 mit Floppy bis 150,- DM

Verk. MD-Spiele: Quackshot (dt.), James Bond II (dt.) à 80 DM, Moonwalker (jp) à 50 DM, Fantasia (jp) à 60 DM, Eswat (jp) à 50 DM, Tel. 089/753968, 18 h-20 h, fragt nach Christian

Verk. MD mit Arcade St., 2 Joypads, Sonic Road Rash, Dragons Fury, Shining, Golden Axe 2, Monaco GP 2, VB 900,- DM, Andreas Felber, Omsewitzer Ring 58, O-8038 Dresden

Verk. für SMD: 688 Attack Sub, Kings Bounty, After Burner 2, EA-Hockey je 59 DM, Sonic 1 39 DM, Might and Magic, Another World 79 DM, Tel. 09973/9985 ab 16 Uhr

Suche MD Modem und Sega Genesis (US-Gerät), Preis nach Vereinbarung, Malik Vorderwülbecke, Tel. 030/8336277

Verk. MD mit 2 Pads für 170,- DM, sowie 10 Spiele für je 50,- DM, z.B. Shining, Kings Bounty, EA-Hockey, C. San Diego, Desert Strike, Toe Jam + Earl, SM Football, Tel. 0221/437345

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SNES, PC-E, NES, Mas. Sys., GB, GG, verk. World of Ill., Streets of Rage 2, Sonic 2 je 65 DM, Predator 2, Gynoug je 50 DM, Tel. 04627/1618

Suche für Master System II, Choplifter, Bubble Bobble, Casino Games, After Burner, Marple Madnes, Super Monaco, GP, Out Run, zahle 40 DM pro Spiel, Tel. 05682/3715

Verk. JB Boxing 50 DM, David Robinson 60 DM, Predotor 2 70 DM, Tel. 09187/6876

Verkaufe + kaufe SNES + MD-Spiele (MD ab 25,- DM, SNES ab 45,- DM) große Auswahl an Spielen; kaufe auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Kaufe günstige MD-Spiele. Suche außerdem Strategie- und Rollenspiele im Tausch gegen andere Spiele, Tel. 0821/33867 Markus

Verkaufe oder tausche Warsong 55 DM, Alien Storm 30 DM; Shining 65 DM; verkaufe auch Amiga Games wie UMS II, Mr. Heli, Ultima V usw., Tel. 07353/1064

Suche für SMD Tiny Toon 55 DM, S-NES Magical Quest 65 DM, GB SML 2 35 DM, NES Battle Toads 55 DM, SMS Populous 60 DM, SGG GG Shinobi 2 DM 45,-, MS-DOS-Star Trek 50 DM, Tel. 08634/8989

Jap. MD RGB, 60 Hz + 2 Joypads + 14 Module World of Illusion, Desert Strike, Shinobi, Hockey, Sonic I + II, NP = 1500,- DM VHB: 750,- DM, Tel. 05206/8958 (Anrufbeantworter)

Verkaufe kaum gebrauchtes Mega Drive mit 2 Joypads und den Spielen Sonic 1, Golden Axe 2 und Robocod. Preis nach Vereinbarung unter Tel. 06207/1246

Verkaufe M. D., jap. Adapter, Action Replay u. 8 Games. Tausche auch gegen Neo Geo. Verkaufe auch 6 NES-Spiele. Verkaufe auch einzeln, Tel. 02206/1646 C. Maurer

Verkaufe MD mit 8 Spielen, alles in Top Form, Preis VB, Tel. 09134/4886 Gregor

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo, NES, Sega Master, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * 04521/71497 ·· Suche ··

Verk. Mega Drive, Thunder Force IV, Sonic I, Quackshot, Gynoug, Str. of Rage, Shining in the Darkness, zus. für 300 DM, suche für Super Famicom Goods zum Tausch od. Kauf, Andreas ab 21.00, Tel. 05232/8235

Verkaufe Mega Drive (60 Hz) mit 18 Games und Arcade Power Stick für 650 DM oder tausche gegen Neo Geo mit 2-3 Spielen, Tel. 05432/3335, 17-20 Uhr

Tausche MD-Spiele! Habe PS 2 + 3, Immortal, Shad. Dancer (jp), Might & Magic, Starflight. Suche Rings of Power, Mega-lo-Mania, Warsong, Dragons Fury, Tel. 030/4322362

Tausche Super Kick-Off gegen Bulls vs Blazers, Thunderforce IV oder Bulls vs Lakers, zahle noch 20 DM dazu, Tel. 0661/602896 (Sven)

Verkaufe, tausche ML Hockey, European Club Soccer, Batman gegen Super Nintendo-Spiele, tausche ebenfalls Bart Simpson geg. anderes Super-NES-Spiel, Tel. 05335/1990

Verkaufe neuwertigen Mega Drive für 320 DM + Versand! Wenn Interesse, melden bei Arian Skreta, Holzhofstr. 12, 55116 Mainz, Tel. 06131/228783 mit vier Spielen

Tausche gg. SNES MD-Spiele alle Versionen, suche alles Mögliche, Interesse? Dann schreib mit Tel. an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Turbo Duo, Games Gear, Game Boy, Mak., Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche alles für Turbo-Duo, PC-Engine, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Mak., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk. Mega Drive (deutsch) + Fantasia (jap.) + Thunderforce 3 (jap.) + Phelios (jap.) + Adapter + 1 Pad zusammen für 259 DM (3 Mon. alt), Tel. 0221/585257 Oliver

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele: Shining in the Darkness, Streetsor 2, PGA, Hellfire, Gynoug, Mega Games, Sonic, Tiny Toons, Tel. 07940/51759 ab 18 Uhr, Max

Verk., kaufe Neo Geo, 5. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

NES

Verk. für SNES: D: F-Zero, R-Type, Turtles, J: Cameltry, Darius, Big Run, Magic Sword, Top Racer. Suche Exhaust Heat 2, Pacmania (MD), Tatsuin, Hatris (PCE), Tel. 0731/76634

Biete NES mit 9 Spielen: SMB1 + 3, Turtles 1 + 2, Bart Simpson, Fam. Feuerstein, Megaman 2, Maniac Mansion, Double Dragon 3, Spiele einzeln 40,-, alles zus. 450,-, CH-Tel. 056/225709

Verk., tau, kau., S. NES Spiele, habe (Star Wars, Joe & Mac, Tiny Toons, S. Gouls'n Ghost) für 80, 70, 80, 60 DM. Suche unb. S. Turrican und z.B. auch Babsy u.v.m., Tel. 06196/84257 Roman

Verk. S. NES (deu.) mit 2 Joypads, 1 Adapter und 3 Spiele (SMW, S. Gouls'n Ghost, Joe & Mac), evtl. auch Verkauf nur SMW + Zusatz, 1. Angebot 400 DM, ruf schnell an unter Tel. 06196/84257

Verkaufe NES mit Zubehör und 19 Spiele für jeweils 30 DM, NES für 130 DM, Tel. 0221/4844071

Verk. NES mit 5 Spielen (Mario 1 + 3, Link Total Recall, Low G Man) mit Orig. Verpack. NP DM 580,- für DM 270,-; Tel. 02233/75202 (Stefan)

Verk. NES mit 15 Spielen (Mega Man 2-4, Mario 1 + 3, Action Replay Pro, Low G Man, Bucky ò Hare und mehr) für 400 DM, Tel. 02432/70691

Super Famicom

Verkaufe Games wie: S. Smash TV, John M. 93 Adams Family, Amazing Tennis, S. Battletan Super EDF, Phalanx, Darius Twin, auch Mega D., P. Kaufmann, Zaystr. 10, CH-6410 Goldau

Tausche, kaufe, verkaufe SNES-Spiele: Cybernator, Exhaustheat, Rushing Beat 2, B. O. B., Wing Comander, Turtles, Magical Quest u.v.m., ab 18 Uhr, Tel. 07940/51759 nach Max fragen

Verk., tausche, kaufe S-NES-Spiele: habe z.B. Joe & Mac, S. Aleste, S. Gouls'n Ghost, NHLPA, Hockey, Parodius, suche z.B. Turrican, Alien 3, Soulblader, Bomberman, Tel. 06196/84257

SNES Kopierstation Super Magicom 2.2 (Wild Card) 16 MBit, Sonderfunktionen (Instant save etc.), NEU mit Garantie, DM 640, Tel. 0911/318341, Jörg (abends)

Verk., kaufe, tausche Module + Konsolen für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak., Tel. 089/1403732

Tausche GG SNES MD-Spiele alle Versionen, suche alles Mögliche, Interesse? Dann schreib mit Tel. an Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg

S-NES/FAM Module + Konsolen kauft Tel. 0212/208689

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo Duo, MD und Super-NES. Tausche Crosse usw. + Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting o. Fatal Fury 2! Tel. 089/4701827

Verk. Super-Nintendo, 2 Joypads mit über 25 Spielen (Star Wars, T. Toons, Alien, F-15, Wing C., Axelay, D. Strike, Parodius, usw.) + S. Magicom, komplett für 1200,-, Tel. 02823/6122

Verk. nagelneues dt. Super Nintendo + 5 Spiele + Japan/USA-Adapter für 450 DM, Tel. 09289/1351

Verk. Another World dt. 60 DM für SNES: für GB, R-Type 30 DM, Metroid 2 40 DM, Kung Fu Master 30 DM, Tel. 02325/52598 (Sven)

Verk. o. tausche Prince o. Persia 75 DM SNES u. Swampthing GB 25 DM, Duck Tales, Tel. 09261/91356

Suche WWF Royal Rumble, würde tauschen gegen 2 Spiele, habe Spider Man, Mario Kart, Wing Commander, SF2 und 5 andere. Schreibt eure Tel. Nr. an Hoppe, Hopfenstr. 21, 06385 Aken

Verk. Actraiser für SNES mit deutschen Texten für 85 DM, suche für MD Shining Force und Landstalker, melden bei Gert Oeser, Tel. 0431/79601

Kaufe oder tausche für SNES Bomberman, Aleste, Starwing, Star Wars, dt. o. US-Vers. Habe F. Fantasy 2 (US), Axelay (J), Tel. 05453/7734 Michael

Tausche SNES-Spiele, habe Streetfighter 2, Turtles 4, S. Probotector, Mario, S. Mario Kart, WWF, Tiny Toons, Actraiser (US) alle sonst sind dt., Tel. 08324/8154 Thomas

Kaufe SNES-Games zu 50 % des Neupreises, tausche Game Gear + 10 Games gegen 4 SNES-Spiele, suche JB-King, tausche PC, MD und Amiga Games, Tel. 05432/3335, 16-19 Uhr

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen, Super-Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Neo Geo, NES, Sega Master, GG, Tel. 04521/719497, ruft an unter Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

Verkaufe & tausche Super Nintendo Spiele, habe z.B. Shadowrun, F15, King Arthur's World. Suche z.B. Vikings, Ultima 6, Starfox, Tel. 04131/47491

Tausche, k., verk. ständig neue + ältere Sp. für SNES + MD. Habe Fin. F. 2, Jungle Str., Al. 3 u.a., suche Thf 4., Shinobi 2, Bomberman u.a., 14-21 Uhr, Tel. 06271/71281

Verk., kaufe u. tausche Super NES, Game Boy und Mega Drive Spiele, suche Streets of Rage 2 u. andere, suche Star Wars Figuren, Tel. 06569/361 Patrick

Suche für Super Ninendo Spiele dt. mit Anleitung u. Originalverpackung bis 50,- DM, Toni Marcone, Paul-Brätter-Str. 11, 51147 Köln

Suche Final Fight Guy (US) für SNES, zahle bis 70 DM; bitte ruft an, Tel. 09128/4103 (Janni)

Habe: S Starwars, Mag. Quest, Turtles, Prob., S. Soccer; suche FF2, Desert Strike, Axelay, Shadowrun, Tel. 0043/222/971669, ab 19 Uhr, Österreich

Verk. Turtles 4 (60 DM), Actraiser (60 DM), Castlevania 4 (50 DM), Mickey Mouse (70 DM), Streetfighter II (65 DM), alles 100 % vollständig, o.k., "Ruf doch mal an" Tel. 09621/61361

Verk., kaufe u. tausche Spiele für SNES, Mega Drive, Lynx, Game Boy, Game Gear, habe z.B. Adams 2, Tiny Toons, Final Fantasie usw., Tel. 07721/56071, ab 10.00 (Timo)

Super-NES: Module, Adapter AD 29, Joypads, Konsolen, teilweise neuwertig, auch Ankauf bis 50 % vom Neupreis, Tel. 02131/101869 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Super-NES mit 6 Spielen, Super-NES für 270 DM, Spiele für 80 DM, Robert Siemens, 6380 Bad Homburg, Tel. 06172/41220, ruf an!

Verkaufe + kaufe SNES + MD-Spiele (MD ab 25,- DM, SNES ab 45,- DM), große Auswahl an Spielen; kaufe auch Sammlungen mit Gerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für S-NES, MD, Neo Geo, MS, GB, verk. MS-Adapter, suche Flashback, Striker, F. Fight 2, Jungle Strike (S-NES), Tel 07151/32132 Sebastian, 15-22 h

Tausche 2 postfrische O oder K Telefonkarten meiner Wahl gegen 1 SNES-Spiel, wie z.B. Paradius, Tiny Toon, Streetfighter 2, Mag. Quest, Tel. 06421/43850, 17-21 Uhr

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES-Spiele, suche nur US, DT-Spiele, habe Tiny Toons, Star Wars, F-15, Sim City, S-Probotector usw., Marco Meyer, Tel. 05376/271, ab 15 Uhr

Tausche Magical Quest gegen Soulblazer US-Version, J. Conners Tennis gegen NBA Basketball und Star Wars dt. gegen Star Fox US, Tel. 02064/53958

Verk. S-Nintendo-Module: Wing Commander (dt.), Pilot Wings, Star Wars, suche: Mario Kart, Preis: VB, Mega-Drive-Module, Sonic, G. Axe, Tel. 05361/73016

Tausche, kaufe u. verkaufe SNES-Spiele! Keine deutschen Module! Tel. 0781/75646 Olaf (wochentags ab 18 Uhr)

Tausche, kaufe u. verkaufe SNES-Spiele! Nur US und Japan-Module! Tel. 0781/75646 Olaf (wochentags ab 18 Uhr)

Verkaufe für SNES: NHLPA Hockey 93 (US-Version) für 50 DM, Tel. 0911/546242 (Mathias)

Verkaufe Super-Play-Action-Football (US-Version) für das SNES für DM 50,- sowie US-Adapter für 30,-, Tel. 0221/437345

Tausche, kaufe, verkaufe Mega Drive u. Super-NES-Spiele, MD habe P. Star III, Shining i. D., Jewel M., D. Strike, S. NES habe Zelda III, Soul B., Streetf. II, F-Zero, P. o. Persia, Tel. 05371/57949

Tausche f. SNES: Final Fight 2 jp., Streetfighter 2 dt., S. Probot. dt., evtl. a. Verk., suche Mortal Kombat, Fatal Fury, PGA Golf T. WWF 2, Bomberman u.a., Tel. 03391/502987

Verk., kaufe, tausche S-NES, MD, PC-E, NES, Mas. Sys., GB, GG-Spiele, habe Swiv, Addams 2, Harley etc., suche Final Fight 2, Lost Vikings etc., Tel. 04627/1618

Verkaufe für je 70 DM dt. SNES-Module, z.B. Axelay, Parodius, Magical Quest o. Zelda oder tausche gegen Module z.B. Tiny Toons, Tel. 06431/45410

Verkaufe dt. SNES mit 19 Spielen (z.B. Another World, Jimmy Conners Tennis, Super Starwars, Parodius usw.) für 1500 DM, Tel. 0551/63617

Verk. für SNES: Turtles 4 79 DM, Sim City 69 DM, Wing Commander 99 DM, alle deutsch! Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Suche Super-NES u. Mega D. Spiele Gradius 3, Final Fight Guy, World Heros, Final Fight 2, Musha Aleste, Gley Lancer, Fatal Fury, Streetfigher (30-80 DM), Tel. 0345/662319 (Alex)

Verkaufe USA-Module: Amazing Tennis für 60 DM und NBA All Star Ch. für 65 DM, suche Tecmo NBA Basketball! Tel. 04952/1747

Verk., kaufe Neo Geo, 5. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

Diverses

Serpent Isle, Ultima 7, Teil 2, Komplettlösung, 25 Seiten mit diversen Karten DM 20,-, Tel. 02153/3736 (Dirk)

Biete Spieletipsdatei (Powerp. ab 3/90, ASM ab 3/86) für Amiga u. PC. Nähere Infos gegen frank. Rückumschlag bei R. Zierer, Westenroith 54, 84066 Mallersdorf

Verk. Stereo F/X-Karte (Windows-/DOS-Treiber, 44 kHz Mono/22 kHz Stereo ADC, 11 Voice FM-Synth., SB-komp., zwei Boxen). Anrufen unter Tel. 07204/350 (André Rabold)

Tausche S-NES mit 4 Spielen J. C. Tennis, Street Fighter 2, Form. Soccer, mario + 2 Joypads gegen Neo Geo M. mind. 1 Spiel, Tel. 02102/18207, ab 9 Uhr (Tobias)

Verk. Intellivision inkl. 11 Spielen; Sinclair ZX Spectrum 48 K mit Games auf Kass. u. allen nötigen Kabeln, beide je VB DM 300,- + Versand, Tel. 04101/200805

Spielhallenkonsole mit 12 Platinen u. 2 Joyp., Super NES m. 17 Spielen, div. NES u. Mega Drive Spiele, alles evtl. auch einzeln, evtl. auch Tausch, Tel. 06081/42386

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box, Berlin, 030/3412912, Greetinx 2 Mary Stuart Masterson

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch, etc., gute Soft- + Hardware vorhanden, Peter Wilhelmy, Deuenbach 12, 8819 Schopfloch, Tel. 09857/1504

Neo Geo! Konsole + 2 Joyboards + 9 Spiele zu verk. u.a. World Heroes, Mutation Nation, Fatal Fury, nur kpl. für 2299 DM (neuw.), Tel. 089/152822 (Alex)

Verk. Neo Geo, 2 Joyboards, Memory Card, Last Resord, Nam 75, Burning Fight, Alpha Mission 2, nur 1200 DM + Porto, Ercan ab 22 Uhr, Tel. 05731/55525, suche SNES-Starwing

Verkaufe Spiele für MD, SNES, NES, GB, GG, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0441/506232 od. 0441/501251

Verk. Neo Geo und Spiele, auch Viewpoint, außerdem Mega Drive mit 7 Spielen und mit Game Genie für 550,- DM, Tel 02562/6933, Guido

Verk., kaufe Neo Geo, 5. NES, Mega Drive, Tel. 0212/202583 od. 0161/1220275

Tausche Last Resort und 100-150 DM gegen Viewpoint, schriftliche Angebote an Mathias Lauke, Kamenzer Str. 17, 01929 Skaska

Verk. "PP" Jahrgang '92 komplett + Heft 1-7/93 + Tips/Tricks Heft 1/91 +2/92 im Originalschuber für 50 DM! Bentin, Gustebiner-Wende 5a, 17491 Greifswald, T. 811747

Verkaufe Sega Master System 2 komplett mit 5 Spielen für 150 DM, erst 1/2 Jahr alt, suche zudem ein S-NES! Tel. 07157/3322 (frage nach Markus)!

Tausche Neo Geo + 1-2 Spiele gegen 1 Game Boy + 60 Sp., 1 SNES + 30 Sp., 1 Mega Drive + 33 Sp., 1 NES + 50 Sp., 1 Sega Master + 60 Sp., Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verk. Amiga 500+, Monitor, 2. Laufw., 2 MB, Maus, 2 Joystick, TV-Modulator, viele original Spiele 970 DM VB oder mind. 3 Neo Geo Module oder Turbo-Duo-Set, am. 17-19 Uhr, Tel. 069/373956

Verk. MGH-Copystation für SNES + MD f. VB 700 DM, verk. Magicom für VB 500 DM, suche Kontakt zu anderen und ein Modem für die USA u. Japan, Tel. 09721/58297

Verkaufe GB + 2 Spiele 75 DM, MD + Spiele VB, verk./tausche PC-Spiele, su. GB-Spiele, Merk. Th., 94148 Kirchham, Schwengh. 15, Tel. 08533/7487, Fax: 08531/276640

Tausche, verkaufe für Neo Geo, Turbo-Duo, MD und Super-NES. Tausche Crosse usw. + Parodius + Superpang (Super-NES) gegen Art of Fighting o. Fatalfury 2! Tel 089/4701827

Verk., tausche, kaufe alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Super-NES, Mega Drive, Neo Geo. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Kaufe Mega-Drive-SNES-NES-Module + Konsolen! Biete Höchstpreise! Nennt Namen d. Spiels + Preisvorstellung + Tel.! Durchgehend erreichbar unter Tel. 02268/3691

Verk. PP 8'92-6'93; 64'er 5 + 6'91, 8'92-6'93; PT 5'92-6'93, Geos 2.0 zzgl. Versandkosten. Angebote an: Maik Radstaak, Michael-Sailer-Str. 3, 46399 Bochholt

Verk. Neo Geo Module, King of the Monsters und Super Spy je 150 DM, 101 % o.k. und neuwertig, tausche auch gg. King of Mon. 2 oder World Heroes, Tel. 09187/6876

Suche Zeitschrift "Video Games" Nr. 6/92, Tel. 0431/784176

Kontakte

Suche PC-Kontakte: PB 10, 3800 ST-Truiden 2, Belgien

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen noch Mitglieder für den Nintendo-User-Club. Infos oder ein Probeexemplar des NUC-Clubmags gibt's bei: T. Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne. Das Probeexemplar kostet 4,-, Infos frei.

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Gute Soft- + Hardware vorhanden. Peter Wilhelm, Deuenbach 12, 8819 Schopfloch, Tel. 09857/1504

Einmalige Gelegenheit! Grafiker und Programmierer für alle Systeme sollten sich bei mir melden! Frank Ziemlinski, Blumenfeldstr. 112, 4630 Bochum

Verk. A500, 1 MB, 2. Laufw., Stereomonitor 1084S, Software, alles Top-Zustand, VB 870,- Tel. 089/705292 (Andi) 8000 München 70

Tausche SNES-Games. Habe neue/ältere Toptitel! Tausche Neo Geo, 2 Spiele, 2 Joyboard, M. Card gegen MD und CD-ROM oder Wondermega mit CDs, Tel. 07354/2873, Stefan

Double Trouble — Deutschlands ältester Videospielclub (Sega/Nintendo) u. einer der größten in Europa bietet Clubzeitung, Tips etc. Double Trouble — über 600 Mitglieder(innen) können nicht irren! Tel. 030/6849816 od. 030/6188391

Suche Mitglieder für meinen Computerclub. System egal. Infos bei: Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt

Suche Kontakt zu Gleichgesinnten zwecks Brieffreundschaft, Erfahrungsaustausch etc. Es muß ja nicht immer gleich ein Club sein, Tel. 09857/1504

Tausche, kaufe Mega Drive und Mega CD Soft aller Art! Suche: Flashback, Turrican 3, Silspeed ..., Tel. 05341/392144 (Michael). Suche C64 mit Floppy 150,-!

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.

- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).

Start frei für PC-Windows

Das neue Magazin für alle Windows - Anwender
klar - kompetent - kompakt





Klar - ko

Die erste Ausgabe e sc

Das neue Magazin für alle Windows - Anwender
klar - kompetent - kompakt



Sie brauchen Software: **PC-Windows** sagt, welche die richtige ist.

PC-Windows ist für alle Windows-Anwender!



Zeit ist (Ihr) Geld: Die Redakteure und Autoren von **PC-Windows** testen bis ins Detail, analysieren und komprimieren das umfassende Zahlenmaterial für Sie.



Weniger ist mehr: Wir bringen Fakten auf den Punkt. **PC-Windows** überschüttet nicht mit knallbunten Diagrammen oder langatmigen Texten.

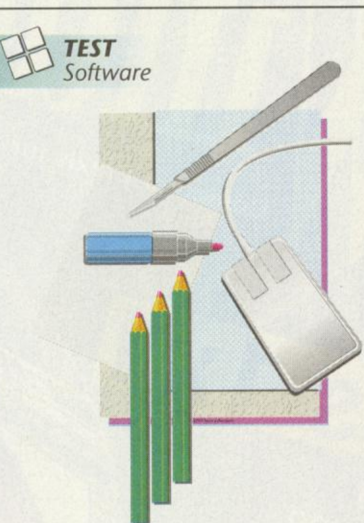


PC-Windows ist kompakt, schafft Transparenz: Alles ist übersichtlich aufbereitet,weil modular verpackt.



PC-Windows ist klar, kompetent, kompakt.

TEST
Software



Quark, den DTP-Markt auf dem Macintosh fest im Griff, mischt jetzt alteingessene Mitbewerber rund um den PC auf. »Quark XPress für Windows ist das leistungsstärkste Programm auf dem Markt« tönt der Hersteller. PC-Windows hat geprüft, ob die Aussage zutrifft. Kann QuarkXPress mehr als PageMaker?

Desktop Publishing: Das Endspiel

PageMaker gegen Quark XPress

von Peter Aurich

Die Konkurrenz schläft nicht. In die Version 5.0 des PageMaker hat Aldus Funktionen eingebaut, wie sie bisher nur Quark-Anwender kannten. Venturas Publisher 4.11 liegt im Windschatten, dicht gefolgt von FrameMaker 3.0, mit dem Frame Technology den Sprung vom Mac zum PC versucht. Während die beiden letzten Programme im wesentlichen den Satz von Büchern oder Dokumentationen erleichtern, sind PageMaker von Aldus und Quark XPress von Quark die Könige des Akzidenz- und Zeitschriftenlayouts. Dieser Bericht legt offen, wo die Stärken und Schwächen beider Regenten liegen.

Akzidenzen sind Druckarbeiten, die nichts mit der Buch-, Zeitungs- oder Zeitschriftenherstellung zu tun haben. Drucksachen gehören dazu wie Formulare, Prospekte, Anzeigen oder Visitenkarten. Ein DTP-Programm braucht flexible Gestaltungsfunktionen dafür-vorgefertigte Schablonen lassen sich kaum einsetzen. Hier spielt der Gestalter mit Farbe, setzt verschiedene Schriften ein und manipuliert sie, will Text und Bild stufenlos rotieren und in Form setzen, Text also um beliebige Konturen herumführen (Bild »Maßpalette«).

QuarkXPress 3.11

QuarkXPress arbeitet rahmenorientiert - rechteckige, (abge)runde(te) sowie beliebig geformte Rahmen dienen als Behälter für Text und Grafik. Sie lassen sich samt Inhalt mit der Maus über die Seite schieben und damit positionieren. Hilfslinien erleichtern den Vorgang, besonders wenn sie magnetisch sind, so daß in der Nähe losgelassene Rahmen genau auf der Linie landen. Die präzise Plazierung geschieht durch Angabe des Abstands vom linken bzw. oberen Blattrand in entsprechenden Dialogfeldern.

Um den Text senkrecht anzuordnen, ist lediglich der Rahmen um 90 oder 270 Grad zu drehen, aber auch jeder andere Winkel für besondere ist möglich.

Solange Rahmen nur als Behälter dienen, druckt das Programm keine der Begrenzungslinien. Sie können diese aber in richtige Drucklinien variabler Dicke und Farbe verwandeln. Dabei sind unterschiedliche Formen und Muster möglich: eine oder mehrere Linien gleicher bzw. unterschiedlicher Dicke, punktiert, gestrichelt oder durchgezogen. So entsteht schnell ein Kasten für den Text. Der kommt über entsprechende Füllmuster bzw. -farben als Rahmenhintergrund auch gleich besser zur Geltung.

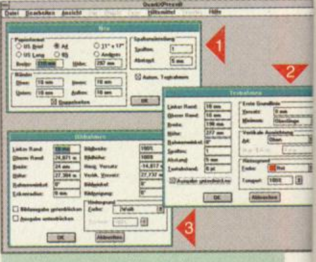
QuarkXPress zeigt in der Maßpalette, einer frei verschiebbaren Leiste mit Symbolen und Eingabefeldern, an welcher Position sich der jeweils markierte Rahmen befindet, wie breit und hoch er ist und welcher Winkel eingestellt wurde. Befindet sich Text im Rahmen, kommen Angaben über Zeilenabstand, Ausrichtung (links-, rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz), Schrift, Zeichengröße oder Auszeichnungen wie fett, kursiv, unter- oder durchgestrichen hinzu. Alle Einstellungen lassen sich in der Palette modifizieren- Sie brauchen bloß die neuen Werte eingeben oder das entsprechende Symbol anklicken.

Wer fotografiert oder filmt, hat das sicherlich schon erlebt: Zuviel Leerraum umgibt das eigentlich interessante Objekt der Aufnahme. Beim Layout mit QuarkXPress ist das kein Problem, weil sich die Bilder durch Verschieben der Rahmenlinien beschneiden lassen. So wird der Rahmen zum Fenster, das den Blick auf das Bild freigibt. Selbstverständlich kann die Illustration dahinter verschoben werden, damit der richtige Ausschnitt erscheint.

PageMaker 5.0

Aldus kennt keine Formrahmen. Text läuft immer in Blöcken, die sich miteinander verknüpfen lassen, Bilder liegen fest auf der Dokumentseite oder sind im Text eingebunden. Im letzten Fall kann die Grafik sogar über die Absatzformate ausgerichtet und so z.B. zentriert werden.

Maßpalette: In diesem Dialogfeld zeigt QuarkXPress die Position des aktiven Textrahmens sowie die Formatierung des darin befindlichen Textes. Die Anzeigefelder sind gleichzeitig Eingabefelder bzw. Schalter, um die Einstellungen schnell ändern zu können.



Dialogtafeln: Spaltenrahmen können schon bei der Seitendefinition festgelegt werden (1), QuarkXPress richtet Text im Rahmen vertikal aus (2), Bildwinkelversatz und -skalierung sowie andere Parameter lassen sich auf Tausendstel Millimeter genau einstellen (3)

Das Verbesserungsgesetz: Ein Computer heißt»Enhanced«, »Advanced« oder »Extended« wenn es dem Hersteller gelungen ist, einen Teil der Fehler zu beheben, die die Vorgängerversion unbrauchbar gemacht hat.

Kompetent - Kompakt

erscheint am 26.08.93



Der PC ist Ihr Hobby: **PC-Windows** zeigt, wie's noch mehr Spaß macht.



PC-Windows berichtet von A bis Z über Windows und die Software dafür.



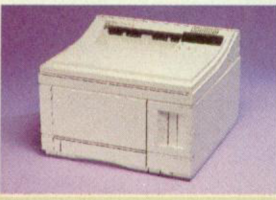
KURZTEST

Der Senkrechtstarter von Hewlett-Packard lehrt, mit einem Straßenpreis von ca. 3000 Mark, bei einer max. Druckauflösung von 600x600 dpi und 2 MByte RAM in der Grundaustattung, die Konkurrenten das Fürchten.
Doch der Acht-Seiten-pro-Minute-Laser besticht nicht nur durch seine Leistung, auch an die Bedienung hat man bei HP gedacht. So findet man nicht nur alle Bedienungselemente an der Oberseite des Printers, sondern auch der Netzschalter ist an der Vorderseite angebracht.
Der Geschwindigkeitstest ergab 7,94 Seiten pro

Laserdrucker: HP LaserJet 4

Schreiben mit Licht

Minute laut ECMA und 25 Sekunden für die erste Textseite. Unsere Bitmaptestgrafik wurde in 49 Sekunden ausgeben. Wobei bei diesen Werten zu beachten ist, daß der LaserJet 4 durch seine hohe Druckdichte die doppelte Datenmenge bearbeiten muß. Bei Texten wird dieser Druckaufwand gegenüber seinen



Preis: ca. 4800 Mark
Hersteller: Hewlett-Packard
Anbieter: Fach- und Versandhandel
Handbuch: ??? Seiten, deutsch
Besonderheiten: Druckt bis zu 600 x 600 dpi; spezielle LaserJet-4m-Version mit PostScript und 6 MByte RAM in der Grundaustattung, Multi-I/O-Schacht für die Netzwerkeinbindung

Konkurrenten mit nur halb so dichtem Druck und zusätzlicher Kantenglättung nur bei sehr feinen und kleinen Schriften deutlich. Anders sieht das bei Grafiken aus. Die Schwärzung des LaserJets ist deutlich besser als bei 300-dpi-Lasern, und auch Graustufen sind hier Flächen und keine Schachbrettmuster.
Doch diese Qualität hat Ihren Preis: die hohe Druckdichte hat bei Grafiken etwa den vierfachen Speicherbedarf. So gleicht die Speicherausstattung der eines 512-KByte-Lasers mit normaler Druckdichte. Doch auch hier erweist er sich kundenfreundlich. Denn er kann mit handelsüblichen 32-Bit-SIMM-RAMs bis auf 32 MByte bestückt werden. Und die 4-MByte-Speicher-SIMMs sind momentan schon für 350 Mark zu haben.
Fazit: Der LaserJet 4 von Hewlett Packard ist ein Trendsetter. Wer mit dem Laserdrucker auch Grafiken druckt, wird um dieses Modell nicht umhin kommen. Der einzige Punkt, den wir bemängeln, ist der hohe Geräuschpegel beim Druck. *pe*

Grafik: Corel Draw 4.0

Machtwechsel

Sie lassen nichts anbrennen, die Marketingstrategen von Corel. Bevor jemand ihren Regenten stürzt, führen sie den Nachfolger ein-und bleiben vorerst Marktführer. Corel Draw 4.0 kostet knapp 1400 Mark und ist nicht nur das beste Vektorzeichenprogramm für den PC, sondern auch ein wenig DTP, ein wenig Bildbearbeitung, ein wenig Pixelgrafik, ein wenig Animation und Präsentation.
Das Zeichenprogramm **CorelDraw** verwaltet max. 999 Seiten, importiert und exportiert 22 Grafikformate einschl. JPEG, Kodak PhotoCD und DRW von Micrografx.



Grafik: Corel Draw 4.0 ***Hersteller:*** Corel; ***Anbieter:*** Fach- und Versandhandel; ***Preis:*** 1390 Mark; ***Dokumentation:*** deutsch, Paperback, ca. 600 Seiten ***Systemkonfiguration:*** Windows 3.1; IBM-kompatibler 80386 oder 80486; Maus oder Grafiktablett, Festplatte min. 9 MByte, max. 32 MByte; RAM: min. 4 MByte, empfohlen 8 MByte

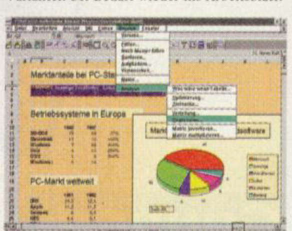
Erweiterte Editierfunktionen erleichtern die Bearbeitung von Kurven. Über zusätzliche Filter werden Texte aus Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen übernommen. Dabei erzeugt das Programm frei verschiebbare Rahmen für den Text, der bei Korrekturen auch automatisch neu umbrochen wird. Die Palette vielseitiger Werkzeuge ergänzt nun »Powerlines«, eine Technik, mit der Grafiker, während sie eine Linie zeichnen, deren Strichstärke variieren. Neue Füllmuster ermöglichen konische, lineare, radiale und konturorientierte Farbverläufe. Für technische Illustrationen steht eine Bibliothek mit 5000 Symbolen wie Pfeile, Rahmen oder elektronische Schaltelemente zur Verfügung. Corel verwaltet sogar Stücklisten-ordnet man einzelnen Elementen etwa Preise zu, lassen sich darüber die Gesamtkosten gezeichneter Objekte ermitteln.
Ach ja, und dann gibt's da noch 750 Fonts, 71 Animationen, 420 Cartoons und rund 18000 Cliparts. Wem die 1400 Mark für zuviel sind, der kann ja den bisherigen Marktführer Corel Draw 3 für 400 Mark erwerben, ein wenig darin schnuppern und später updaten. *pa*

Der erste Versuch ging daneben. Ein Versionssprung von 1.1 auf 4.0 soll beweisen, daß Lotus seine Hausaufgaben gemacht hat. In der Tat wird das neue 1-2-3 für Windows den Erwartungen gerecht: Komfortable Oberfläche, neue Funktionen für die Applikationsentwicklung, schnelle Präsentationsgrafik, ein Assistent zur Datenbankabfrage und vor allem der Versions-Manager erleichtern die Arbeit.

Tabellenkalkulation: Lotus

Zweiter Anlauf

Wer bisher ein Rechenmodell im Rahmen einer Was-wäre-wenn-Analyse mit neuen Werten kalkulieren, die aktuellen Ergebnisse aber nicht verlieren wollte, mußte das betreffende Arbeitsblatt zuerst kopieren. Microsoft beseitigte diesen Umstand bei Excel 4.0 mit dem Szenario-Manager. Der neue Versions-Manager in Lotus 1-2-3 kann mehr: Sie entwickeln das Grundgerüst, also die Tabelle mit Beschriftungen und Rechenverknüpfungen, tragen die Werte der einzelnen Fallstudien ein und speichern sie über den Version-Manager jeweils unter anderem Namen – evtl. ergänzt mit einem Kommentar. Danach holen Sie einzelne Varianten bei Bedarf wieder ins Arbeitsblatt.



Tabellenkalkulation: Lotus 1-2-3//W Version 4.0
Hersteller: Lotus; ***Anbieter:*** Fach- und Versandhandel;
Preis: 900 bis 1400 Mark
Systemkonfiguration: Windows 3.1; IBM-kompatibler 80386 oder 80486; RAM: min 4 MByte,

Mehr Bedienungskomfort: Sie editieren in der Zelle, selektieren Rechenfunktionen im Dialogfeld, verschieben Tabellenelemente per Drag & Drop, programmieren mit 250 neuen Makrobefehlen, rufen kontextsensitive Pop-up-Menüs mit der rechten Maustaste ab oder nutzen den Data Query Assistant.
Fazit: Lotus hat mit der Version 4.0 seiner Tabellenkalkulation 1-2-3 nicht nur den Anschluß an Excel und Quattro Pro geschafft. In punkto Bedienerfreundlichkeit und Workgroup-Funktionalität liegt das neue Produkt sogar vor den Mitbewerbern. Mit dem Versions-Manager besitzen Arbeitsgruppen und Einzelplatzanwender ein effizientes Werkzeug zur Durchführung komplexer Analysen. *pa*

Grunderkenntnis der EDV: Es gibt nur zwei unverrückbare Erkenntnisse im Leben: 1. Der Computer nützt dem Menschen; 2. Die Erde ist eine Scheibe

9/93 PC-Windows 3



Bei **PC-Windows** hat Informationsdichte absoluten Vorrang: Kein lockeres Layout, keine großen Schriften, keine weißen Flächen zur Gestaltung.



Sie verstehen die Sprache der Experten nicht? **PC-Windows** ist kompetent und dennoch allgemein verständlich.



Sie arbeiten mit Ihrem PC: **PC-Windows** demonstriert, wie es noch effektiver geht.



Sie wollen wissen wohin der Trend geht? In **PC-Windows** steht's schon.



Sie suchen Hardware: **PC-Windows** hilft kompetent bei der Kaufentscheidung.

The Chaos Engine

Schluß mit dem Chaos. Im zweiten Teil unseres Players-Guides geht es der garstigen Maschine und allen Bösewichtern an den Kragen.

Legend

- A...C Start points
- Nodes
- 1...8 Silver Keys
- 1...8 Gold Keys
- 1...8 Points of Interest
- Exits

Welt 3 Level 1 – The Pits

Zu Beginn des Levels habt Ihr die Auswahl zwischen 5 Keys. Alle Silver Keys 2 bauen eine Brücke über den Abgrund. Sobald die Brücke hergestellt wurde, entsteht ein Hand-Monster, das Euch angreift. Nach einiger Zeit verschwindet die Brücke wieder. Schafft Ihr es vorher, hinüber zu kommen, wird Euch Einlaß zum Geheimpunkt (2) gewährt. Gelingt Euch der Übergang nicht, helfen Euch Silver Keys 1, eine dauerhafte Brücke zu bauen. Alle Silver Keys 2 sind dann verschwunden, und Ihr könnt nicht mehr zum Geheimpunkt gelangen. Der Durchgang zu (1) jedoch ist offen. Für jeden StoneWatcher bei (3), den Ihr erschießt, erhaltet Ihr als Belohnung eine Münze. Bei (4) sieht eine der Statuen in eine andere Richtung. Zerschießt sie und Ihr werdet mit Schätzen belohnt. Vorher jedoch entledigt Euch der Spinnen, die aus der Statue hervorkommen. Die Statue (5) sieht ebenfalls in eine andere Richtung. Sie muß zerstört werden, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Beide Routen führen bei (6) wieder zusammen. Nehmt den Players-Saved-Token am oberen Ende der Treppe an Euch. Die Wand bei (6) verschwindet, und Ihr könnt tiefer ins Level eindringen. Bei (7) versperrt Euch eine Tür den Weg. Zerschlagt den Node im Raum östlich, und die Tür öffnet sich. Nun befindet Ihr Euch beim Labyrinth der Pits am Ende dieses Levels. Um ins Zentrum zu gelangen, muß erst das Puzzle östlich gelöst werden. Sammelt Gold Keys 1 auf, danach Gold Keys 2 aus südlicher Richtung. Versucht Ihr vom Osten her die Gold Keys einzusammeln, verschwinden sie spurlos und Ihr habt versagt, das Rätsel zu lösen. Seid Ihr im Besitz beider Satz Schlüssel, könnt Ihr Euch (8) nähern. Nehmt den Schatz auf der kleinen Insel und Ihr werdet zu (9) teleportiert, dem Zentrum der Pits. Scheitert Ihr an der Lösung des Puzzles oder wollt Ihr einen anderen Weg durch das Labyrinth nehmen, sammelt entweder Gold Keys 3 oder 4, jedoch nicht beide ein. Beide Sätze eröffnen Routen mit diversen Monstern und Schätzen.



Welt 3 Level 2 – Confusion

Dieses Mal stehen vier Korridore zur Auswahl. Korridor 1 führt in den westlichen Raum nördlich des Startpunktes. Korridor 2 bringt Euch zum Startpunkt zurück. Korridor 3 ist der Weg zum östlich Raum nördlich des Startpunktes und Korridor 4 leitet Euch zum Startpunkt zurück. Nehmt Ihr den Weg durch Korridor 2 und 4, befindet Ihr Euch nach kurzer Zeit wieder am Startpunkt. Silver Keys 1 liegen bereit. Sammelt sie auf und aus einer der Bodenkacheln erhebt sich eine Sektion, die Euch zum östlichen Raum nördlich des Startpunktes teleportiert. Nun befindet Ihr Euch wieder auf der Hauptroute durchs Level. Im nächsten Raum allerdings, verschwindet und erscheint die Statue bei (5) wechselweise. Geht auf die Wand hinter der Statue zu und Ihr werdet zum Ausgangspunkt zurück teleportiert. Die Wand neben dem Punkt, wo die Silver Keys 1 lagen, ist verschwunden und gibt den Weg zum Geheimbereich frei, der zum Ausgang B führt. Sammelt Ihr im Geheimbereich Gold Keys 1 und 2, erfahrt Ihr von einem Hinweis, wie der Puzzleboden im nächsten Raum zu lösen ist. Folgt den Symbolen auf dem Boden in dieser Reihenfolge: Kreis, Quadrat, Freifläche. Macht Ihr einen Fehler, teleportiert man Euch zum Startpunkt zurück. Je mehr

Fehler Ihr macht, desto weniger Schätze werdet Ihr finden. Im nächsten Raum müßt Ihr den Node zerstören, drei Treppen erscheinen, die jeweils zu anderen Sätzen Silver Keys führen. Alle bauen verschiedene Brücken zum nächsten Gebiet. Silver Keys 4 bringen am meisten Schätze ein.

Könnt Ihr dieses Gebiet nicht erreichen, folgt der Hauptroute zum Ausgang A. Gelangt Ihr durch den westlichen Raum in den Norden, ist nur der Node in dem Raum und Silver Keys 6 im Raum nördlich davon. Geht Ihr in den östlichen Raum, gibt es nur den Node in diesem Raum und nur Silver Keys 5 sind erhältlich. Silver Keys 5 öffnen die östliche Tür in diesem Raum, Silver Keys 6 die westliche Tür. Geht Ihr diesen Weg, holt Euch Silver Keys 7, sie öffnen den Ausgang aus diesem Gebiet.

Die Insel südlich von (7) birgt viele Schätze. Spaziert Ihr aber einfach auf die Insel, werdet Ihr zum Anfang des Pfades zurückteleportiert und alle Schätze sind verloren. Folgt den Linien auf dem Boden, zerstört die Statue (6) und sammelt die Silver Keys 8 auf. Nehmt Ihr sie bevor Ihr zu Punkt (7) geht, könnt Ihr ungehindert auf die Insel treten und alle Schätze einsammeln. Einmal auf der Insel, vergeßt nicht, Gold Keys 3 mitzunehmen. Sie schließen die Tür (8) auf. Betretet den Raum (8) gegenüber und zahlreiche Schätze präsentieren sich Euch, jedoch nur, wenn Ihr den Raum vom Norden her begeht. Nachdem Ihr bei (9) das Telefon genommen habt, verschwindet die Brücke im Süden. Ihr seid gefangen. Erschießt Ihr den Lobber, der über dem Abgrund erschienen ist, öffnet sich die Tür im Norden und entläßt Euch zum Ausgang A.



Welt 3 Level 3 – Reverse

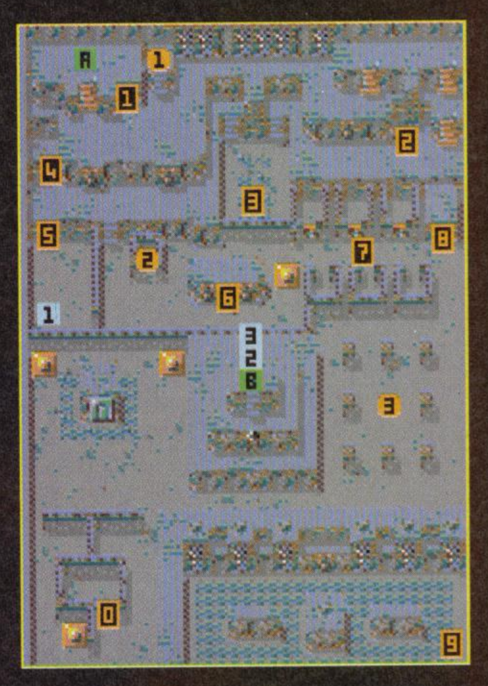
Dieses Level besteht aus zwei identischen Hälften. Auf welcher Seite Ihr beginnt, hängt vom Ausgang des letzten Levels ab. Jede Seite birgt ähnliche Puzzles, die scheinbar in umgekehrter Richtung funktionieren. Die Wanddekoration ist völlig unterschiedlich, die Statuen sehen in verschiedene Richtungen. Beginnt Ihr bei A, spielt Ihr auf der westlichen Seite. Alle unten aufgeführten Nummern beziehen sich auf diese Seite. Silver Keys 1 sind von einem unsichtbaren Kraftfeld umgeben. Zerstört die Platten, die sie umliegen. Beginnt mit der Platte südwestlich, dann nordwestlich, und weiter im Uhrzeigersinn, bis alle vier zerstört sind. Die Muster auf dem Boden ändern sich und das Kraftfeld löst sich auf. Nehmt die Keys, sie öffnen die Tür dieses Raumes. Aktiviert den Node am Ende dieses Gebietes und Silver Keys 2 erscheinen. Sie kreieren Treppen nach Westen, die Euch weiter ins Level führen. Silver Keys 3 und 5 produzieren Silver Keys 4, die die Treppe nach Westen vervollständigen. Folgt der Treppe. Sammelt Ihr allerdings Silver Keys 5, während Ihr die Treppe betretet, werdet Ihr an den gleichen Ort auf der anderen Seite der Karte teleportiert. Ihr merkt den Wechsel an der Bodendekoration. Die westliche Seite hat kreisförmige, die östliche quadratische Dekorationen. Haltet Euch an den mittleren Kanal, bis Ihr Punkt (2) erreicht. Dort werdet Ihr an den ursprünglichen Punkt auf der westlichen Seite zurückteleportiert. Stoßt Ihr nun auf Punkt (2), geht Ihr ungehindert vorbei. Silver Keys 6 schließen die Tür zu dem Raum auf der gegenüberliegenden Seite des Korridores auf, in dem Silver Keys 7 liegen. Sie ermöglichen das Öffnen der Tür zu Silver Keys 8, die wiederum die Tür am Ende des Korridores aufsperren, die zum Ausgang führt.

Startet Ihr bei B, spielt Ihr auf der östliche Seite der Karte. Sammelt Ihr Silver Keys 1, werdet Ihr durch ein unsichtbares Kraftfeld festgehalten. Um herauszukommen, erschießt den MissingLink, der um die äußeren Platten patroulliert. Ihr seid dann vom Kraftfeld befreit und die Tür ist offen. Nehmt Ihr Silver Keys 2 am Ende dieses Gebietes, erscheint ein Node. Aktiviert Ihr ihn, bildet sich westlich eine Treppe. Beim Einsammeln von Silver Keys 4, erscheinen Silver Keys 3 und 5. Greift Ihr Silver Keys 3 auf, verschwinden Silver Keys 5. Nehmt Ihr jedoch Silver Keys 5 zuerst, könnt Ihr beide Sätze bekommen. Damit werdet Ihr, sobald Ihr die Treppe betretet, auf die andere Seite der Karte teleportiert. Beachtet die Bodendekoration. Die westliche Seite weist Kreise auf, die östliche Quadrate. So wißt Ihr, ob Ihr teleportiert worden seid. Von Eurer Position auf dem Sockel aus könnt Ihr eine Spezialwaffe auf den Node schleudern, der auf dem Boden südöstlich ist. Damit aktiviert Ihr alle Nodes dieses Levels und Ausgang B liegt parat. Geht den mittleren Gang bis zu (2) entlang. Dort werdet Ihr zur anderen Seite zurückteleportiert. Silver Keys 6 öffnen die Tür zum Raum auf der gegenüberliegenden Seite, in dem Silver Keys 7 liegen. Sie schließen die Tür zum Raum auf, in dem Silver Keys 8 lagern, die die Tür am Ende des Korridores zum Ausgang A aufsperren. Um zum Ausgang B zu gelangen, sammelt rechter Hand Silver Keys 6 und linker Hand Silver Keys 7. Der Ausgang ist nur dann geöffnet, wenn alle Nodes dieses Levels aktiviert wurden. Sollte ein Spieler im Zwei-Spieler-Modus gefangengesetzt werden, muß er nur die Schlüssel in diesem Raum aufnehmen und auf den Ausgang zugehen. Er wird in den nächstfolgenden Raum teleportiert.

Merkt Euch, daß die Hauptausgänge (als A markiert) Euch zum gleichen Platz im nächsten Level führen, während Ihr bei Ausgang B zu einem besonderen Ziel gebracht werdet.

Welt 3 Level 4 – Way Out

Es gibt zwei Startpunkte A und B. Beginnt Ihr bei B, sammelt Silver Keys 2, dann Silver Keys 3. Sie erscheinen jedoch erst, wenn Ihr auf sie zugeht. Ihr werdet danach zum Startpunkt A teleportiert. Die Statue (1) fängt an sich aufzulösen, sobald Ihr zu Punkt A teleportiert worden seid. Könnt Ihr sie vorher zerstören, erscheint die Treppe, die zu Gold Keys 1 führt. Sie schließen die Tür zu dem kleinen Raum bei (4) auf, in dem einige Schätze auf Euch warten. Der Hügel bei (5) ist irgendwie seltsam. Monster und computerkontrollierte Gegner können darüber hinweggehen. Wenn Ihr darübergeht, verschwindet der Hügel, und die Treppe bei (5) kommt zum Vorschein. Sie führt Euch in das untenliegende Gebiet, wo Ihr Schätze einsammeln könnt. Das Telefon bei (3) läßt die Treppe nördlich herumschwenken, und Ihr könnt weitergehen. Die Treppe bei (5) erscheint nur, wenn Ihr den Hügel bei (2) betreten habt. Sammelt Silver Keys 1, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Ist die Treppe bei (5) nicht vorhanden, müßt Ihr die Stufen östlich nehmen. Die Tür zu dem schmalen Raum, der Gold Keys 2 beinhaltet, kann zerschossen werden. Gold Keys 2 kreieren die Treppe zum Rand (6). In den kleinen Räumen nördlich von (7) entstehen Monster, die ungehindert herauskommen können. Wenn alle Monster erledigt sind, bleiben die Türen kurze Zeit offen. Schafft Ihr es hineinzukommen, findet Ihr Schlüssel, die den Raum im Süden aufschließen. Dort liegen einige Schätze. Die Silver Keys in diesen Räumen stellen sicher, daß die Türen offen bleiben und Euch nicht einsperren. Die Alkove bei (8) hat einen verschobenen Schatten. Lauft Ihr in die Wand hinein, werdet Ihr zum Geheimbereich in der südöstlichen Ecke der Karte teleportiert. Geht zum Punkt (9), tretet in den Kreis und Ihr werdet zurück zu (8) teleportiert. Habt Ihr bemerkt, daß die mittlere Säule unter Euch nicht von einem StoneWatcher bewacht wird? Zerschießt Ihr die Spitze, zerbricht die Säule und Gold Keys 3 kommen zum Vorschein.



Welt 4 Level 1 – Sewers

Im ersten großen Raum springen drehende Halbkugeln vorwärts und rückwärts durch den Raum. Sie sind unschlagbar und können daher durch Geschosse nicht zerstört werden. Schießt Ihr dennoch auf sie, schiebt Ihr sie nur weiter durch den Raum. Das beste ist, sie zu meiden. Sammelt Ihr Gold Keys 1 und 2, reduziert sich die Anzahl der Halbkugeln. Bei (1) könnt Ihr entweder dem schmalen Korridor folgen oder den Hebel an der Wand zerstören. Sobald der Hebel fällt, entleert sich das Wasser in der Grube. Ihr könnt nun den Raum am oberen Rand erreichen, der Gold Keys 3 beherbergt.



Sammelt Ihr diese ein, wird der schmale Korridor verschlossen. Ihr könnt nun Raum (2) erreichen. Ein mannsgroßes Loch in der Wand teleportiert Euch zu (3). Während Ihr Euch den Abwasserrohren (4) nähert, generieren sich zwei Gruben weiter südöstlich Monster, die langsam den Raum darunter füllen. Wasser fließt in die Grube im Westen. Zerschießt das angeknackste Rohr bei (4) und es explodiert. Dabei fließt das Wasser in die östliche Grube, die Monster ertrinken. Automatisch wird nun das Wasser aus der westlichen Grube abgeleitet und Ihr könnt weiter. Je schneller Ihr handelt, desto weniger Monster müßt Ihr im Raum im Süden bekämpfen.

Wollt Ihr lieber dem Korridor bei (1) folgen, aktiviert die zwei Nodes, die oben in der Karte eingezeichnet sind. Geht weiter den Korridor entlang, der voller rotierender Halbkugeln ist, auf (5) zu. Wieder sind sie unzerstörbar, aber Ihr könnt ihnen diesmal nicht einfach ausweichen, da sie viel zu schnell sind. Jagt sie den Korridor entlang, indem Ihr auf die Halbkugeln schießt. Könnt Ihr (5) erreichen, findet Ihr ein Schutzschild-Token und könnt geschützt weitergehen. Im nächsten Raum ist der Weg durch ein pulsierendes Kraftfeld (6) verschlossen. Aktiviert den Node in der nordöstlichen Ecke und das Kraftfeld fällt. Eine gefüllte Grube (8) hindert Euch am Passieren des Ausgangs. Schießt auf das Rad bei (7), so daß es sich zweimal dreht. Dabei schneidet es die Wasserzufuhr ab und die Grube wird geleert.



Welt 4 Level 2 – Pump Room

Es gibt zwei Startpunkte (A&B). Von wo Ihr startet, hängt vom letzten Level ab.

Seid Ihr bei B startklar, sammelt Silver Keys 1, um aus dem ersten Zimmer zu kommen. Am östlichen Ende des Korridores wartet ein Extraleben. Diese Route führt zum Hauptweg, Punkt (8) zurück.

Beginnt Ihr das nächste Abenteuer bei A, aktiviert den ersten Node auf der kleinen Insel außerhalb des Startraumes. Gold Keys 1 erscheinen. Geht zum Startraum zurück und sammelt die Keys ein. Die große Abdeckung (1) ist verschwunden und hat eine Öffnung freigelegt. Tretet hinein und Ihr werdet zum Geheimraum im Norden teleportiert. Verlassen könnt Ihr diesen Raum durch das große Rohr bei (2). Zerstört Ihr den Hebel (3), während er in horizontaler Position steht, schließt sich die westliche Röhre und das Wasser aus der Grube (4) fließt ab. Verbringt Ihr allerdings zu viel Zeit im Raum, um Monster zu erschießen, schnellt der Hebel hoch. Diesmal schließt sich die östliche Röhre, wenn Ihr den Hebel zerstört. Das Wasser aus Grube (5) fließt ab. Überquert Ihr die Grube (4), gelangt Ihr in das Gebiet bei Startpunkt B. Allerdings ist kein Extraleben vorhanden. Grube (5) führt zur Hauptroute und weiter ins Level. Bei (7) ist der Weg durch eine gefüllte Grube im Süden gesperrt. Zerstört alle Rohröffnungen (erst die linke, Mitte, rechts), die den Pool (6) speisen, um das Wasser abfließen zu lassen. Von der Grube (7) aus gibt es verschiedene Wege. Der Raum im Westen birgt Schätze und Silver Keys 2, die Euch zur Hauptroute zurückführen. Im großen Raum (9) befinden sich drei Schalter. Schießt auf den mittleren, der oben steht, um ihn zu schalten. Der linke Schalter schnappt nach oben. Schießt darauf und eine Treppe steht plötzlich im Westen. Der rechte Schalter schnellt hoch. Schaltet ihn wieder runter und das Wasser aus der Grube läuft ab. Ihr habt nun Zutritt zum Pumpenraum. Aktiviert die beiden Nodes am Rand über den Schaltern, nur so läßt sich der Ausgang öffnen. Der auf der Karte eingezeichnete Node bei (10) ist nur vorhanden, wenn Ihr bei B startet. Sammelt die Silver Keys 3, um die Tür bei (10) zu öffnen.

Welt 4 Level 3 – The Hall of Machines

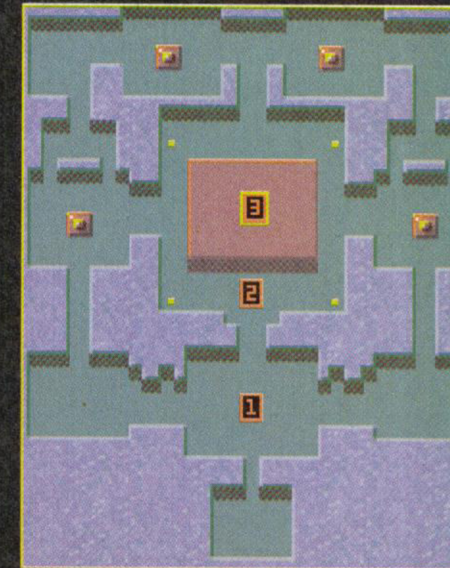
Dieses Level ist ein langer Korridor, der zum einzigen Ausgang im Norden führt. Mehrere Paare Nodes, die eine tödliche Barriere zwischen sich halten, hindern Euch am Passieren. Die Hindernisse töten jeden, der versucht, an ihnen vorbei zu kommen. Geht zuerst in den Raum vor jeder Barriere und löst das Puzzle. Damit werden die Nodes und die Barriere ausgeschaltet. In Raum (1) sind mehrere Gruben kreisförmig angeordnet. Sammelt die Gold Keys in deren Mitte. Kleine Steine erscheinen in den Gruben. Schießt auf die Steine, bis Ihr einen zerstört habt. Sofort lösen sich die Gruben auf, und das Rätsel ist gelöst. Beachtet, daß das Licht an der Nordwand aufgehört hat zu flackern. Statt dessen prangt dort eine "1". Es ist ein Hinweis für später. Schießt Ihr darauf, verändert es sich zu einer "4". Das ist ein weiterer Hinweis für das Puzzle in Raum 3. In Zimmer (2) dreht sich ein Rad.

Es blitzt, wenn es einen Kontakt passiert. Schießt auf das Rad, wenn es aufhört sich zu drehen. Schafft Ihr es, das Rad dort zu stoppen, wo der Kontakt ausgelöst wird, bricht ein Spalt in der Ostwand auf. Geht hinein und Ihr gelangt durch eine Abkürzung in Raum (4). Die (3) enthält einen Monster-Generator, der ziemlich zähe Half-Tracks herstellt. Zerstört alle und jagt die Generatoren in die Luft, bevor Ihr Euch an das Puzzle wagen könnt. Achtet auf die Zahlen an der Nordwand. Schießt auf 1, um die Nodes inklusive Barriere auszuschalten. Wißt Ihr auch von der 4, schießt darauf und eine Abkürzung zu Raum (5) tut sich auf. In (4) befinden sich eine kleine Anzahl von Zifferblättern. Alle außer einer sind angeknackst. Feuert auf den kleinen Knopf neben der Scheibe, um die Nadel in Bewegung zu setzen. Nachdem Ihr alle Monster getötet habt, die die Scheibe bewachen, bekommt auch diese Scheibe einen Knacks, und das Rätsel ist gelöst. Die (5) enthält drei bewegte Pistons.

Sobald Ihr eintretet, generieren sich Half-Tracks, um die Pistons zu schützen. Nachdem Ihr die Bewacher getötet habt, hören die Pistons auf, sich zu bewegen. Stehen sie still, ist das Rätsel gelöst. Das letzte Gebiet dieses Levels gibt einen Überblick darüber, was Euch im nächsten Level erwartet. Die Karte dieses letzten Teiles stimmt mit dem letzten Level dieses Abenteuers überein. Zuerst aktiviert alle Nodes, die sich in den vier Zimmern rund um den Generator (6) befinden. Wenn der Node-Zähler auf Null sinkt, werdet Ihr informiert, daß der Ausgang offen ist. Bei näherer Betrachtung stellt sich jedoch heraus, daß die Tür verschlossen ist. Ein Stromkabel verbindet die Tür mit dem Generator. Zerstört den Generator, das Kabel löst sich auf und Ihr könnt den Ausgang passieren.

Welt 4 Level 4 – Time for Chaos

Das letzte Level. Die Chaos Engine ist im Zentrum des Levels und wird von einem Kraftfeld bewacht, das von vier aktivierten Nodes hergestellt wird. Bevor Ihr die Engine angreift, müßt Ihr das Kraftfeld deaktivieren. Der Node-Zähler gibt an, daß vier Nodes zu aktivieren wären. Es sind jedoch nicht normale Nodes. Es sind vier elektrische Generatoren, wie der im letzten Level. Die Position der Generatoren wird in der Karte mit Nodes angegeben. Zerstört die Generatoren am Sockel, um die Stromzufuhr zu unterbrechen und das Kraftfeld zu Fall zu bringen. Im Kontrollraum (1) ist Euer Vorgehen auf Monitoren zu beobachten, während die Generatoren ihre eigenen Pistons herauspowern, wie an der Nordwand sichtbar. Habt Ihr einen Generator zerstört, wird die Anzeige außer Kraft gesetzt und das Kraftfeld schwächt sich ab. Ihr werdet ebenfalls pro zerstörtem Generator mit einem Players-Saves-Token aus Raum (1) belohnt. Kommt jederzeit zu diesem Raum (1) zurück, um einen Mitstreiter wieder zum Leben zu erwecken oder nachzusehen, wie Ihr Euch macht. Wenn alle vier Generatoren außer Kraft gesetzt wurden, ist der Ausgang offen. Das Kraftfeld um die Engine ist verschwunden und ein pulsierender Ring erscheint bei (2). Betretet den Ring und Ihr werdet zum Finale mit der Chaos Engine teleportiert. Die Engine hat zwei Phasen. Eine schützende Schale umgibt sie. Ihr müßt der Schale so zusetzen, daß sie sich teilweise auflöst. Während dieser Phase kann sie nicht die volle Kraft ihrer Waffen entfalten. Ist jedoch das Innenleben bedroht, wird sie alles tun, um sich zu schützen. Nun müßt Ihr nur noch die Engine besiegen, und das Land Chaos ist befreit.



Das Beste von Gestern



Lauschig: Alte Bekannte aus dem ersten Teil

geht so

Schon vor zwölf Monaten konnte uns die stimmungsvolle Grafik überzeugen und auch im aktuellen Teil ist *Ishar 2* landschaftlich auf der Gewinnerseite. Flora und Fauna wirken erstaunlich detailliert und lebensecht, die unterschiedlichen Tageszeiten erfreuen das Auge – eine ausgedehnte Wanderung ist durchaus zu empfehlen. Abstriche dagegen bei Freund und Feind: Figuren und Monster sind nur sparsam animiert und etwas spärlich in der Landschaft verteilt. Auch die meisten Zwischengrafiken, etwa beim Besuchen des Krämers können mich nicht nachhaltig aus dem Sattel heben. Mit diesen kosmetischen Diskrepanzen kann man leben, wirklich ärgerlich ist die Übersichtskarte: Daß man immer gleich die ganzen Insel einsehen kann, nimmt viel vom Reiz des Entdeckens und Pfadfindens – gerade bei einem 3-D-Spiel erwarte ich etwas mehr mysteriöse Überraschungen. Am Programm selber hat sich wenig geändert. Ein etwas größeres Spielareal und neue Zaubertränke, das war's auch schon. Alles in allem nett, relativ benutzerfreundlich, aber ganz sicher nicht Innovativ.



Aus der Traum: Dieser Maid hätten wir ein anderes Schicksal gewünscht

Ishar 2

Da gab es vor Jahresfrist, genauer in der *POWER PLAY* Ausgabe 9/92 einen Bösewicht, Krogh sein unheiliger Name. Dieser Miesling samt Dienerschaft bekam von uns, wie es sich gehört, eins auf den Helm und Ruhe war es fürderhin in den lieblichen Almen und Auen von *Ishar*. Heute, genau zwölf Ausgaben später, räkelt sich neues Unheil in Silmarils eingespieltem Fantasyland. Wieder greift das absolute Böse nach der Macht, wieder steht ein einsamer Held rechtzeitig bereit, um das Schlimmste zu verhindern. Bevor Ihr vor dem letzten Obermotz steht, gilt es, zahlreiche Unteraufgaben zu lösen. Insgesamt besucht Ihr sieben landschaftlich unterschiedliche Inseln, auf denen die verschiedensten Missionen warten.

Veteranen des ersten Teils werden sich sofort zurechtfinden. Wieder startet Ihr anfangs allein und verlassen in das Abenteuer. – Kampfgefährten gilt es, im weiteren Verlauf der Handlung durch diplomatische Verhandlungen anzuwerben. Die komplett aufgepeppte Party besteht aus fünf unterschiedlichen Charakteren. Sollte Euch später ein knackigeres Bürschchen über den Weg laufen, könnt Ihr zuvor angeheuerten Kumpanen den Laufpaß geben. Wie schon im ersten Teil, entwickeln die Kollegen recht eigenwillige Ansichten, sie lügen, stehlen oder raufen sogar ohne direkten Befehl von unserer Seite. Wie es sich gehört, besitzt jeder Charakter eigene Werte und steigt bei ausreichender Erfahrung automatisch im Level.

Gekämpft und gestorben wird in 3-D-Sicht, die Perspektive von Ober- und Unterwelt dabei schrittweise umgeklappt. Zur besseren Übersicht dürft Ihr diverse Karten einblenden, auf denen die Party als hektisch blinkendes Pixel erscheint.

Sprechen die Waffen, dann genügt beharrliches Klicken auf das entsprechende Icon und der jeweilige Charakter haut mit seiner Waffe zu. Zauberkundige Gruppenmitglieder rühren aus diversen Zutaten 40 unterschiedliche Tränke zusammen, die bei Einnahme die witzigsten Effekte auf Freund und Feind ausüben. Sollte bei Euch zu Hause in der Schublade zufällig ein Savegame vom ersten Teil schlummern, dann spricht nichts dagegen, die alte Party in den neuen Teil zu exportieren. Plaudern mit Freund und Feind dürft Ihr menügestützt und in der Muttersprache – *Ishar 2 – Messengers of Doom* ist komplett ins Deutsche übersetzt. *vw*

Freie Auswahl: Welcher Held darf's denn sein?



Der örtliche Golem lädt zum Tanz



Der Turm des Schreckens

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Silmarils
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 54%

Grafik: 67% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, EGA, 3 MByte Festplatte
Unterstützt: VGA, AdLib, Soundblaster

AMIGA 54%

Grafik: 66% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte
Geplant für: ST

So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE II

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampfjäger der Welt zu fliegen!

Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICROPROSE®
Seriously Fun Software



MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.

Beastie Boys



Kontaktfreudigkeit: Yo! Joe! erlaubt zwei Spieler zur gleichen Zeit

Yo! Joe!

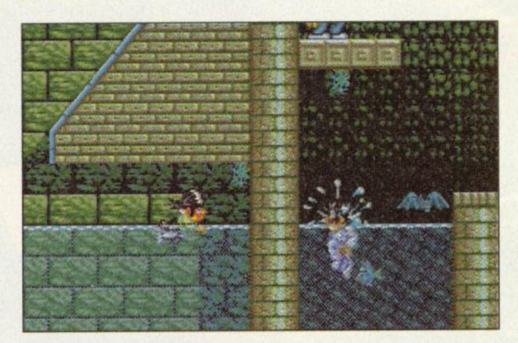
Joe und Nat sind typische Vertreter der Generation von Jugendlichen, die in düsteren US-Großstädten vor brennenden Mülleimern stehen und a capella Rap-Arien zum Besten geben. Aus irgendeinem Grund, der dem Autor dieses Artikels allerdings unbekannt ist, werden Joe und Nat von einem bösen Fluch heimgesucht. Der verhängnisvollen Verwünschung können die beiden Halbstarken nur entgehen, wenn sie ihre Mülltonnen und Ghettogesellen im Stich lassen und der Festung eines finsteren Magiers einen Besuch abstatten. Nat begleitet Joe allerdings nur, wenn sich ein zweiter Spieler findet – Kontaktarme Amiga-Besitzer sind auf sich allein gestellt.

Im Eingangsbereich der Burg mindern stechfreudige Gemälde, nervöse Fledermäuse und knochige Skelette die Langeweile der beiden Rowdys – und leider auch ihre begrenzte Lebensenergie. Später werden Joe und Nat noch mit treffsicheren Bogenschützen, rollenden Ratten und Knoblauch-resistenten Vampir-Zwischengegnern konfrontiert. Angesichts dieser gegnerischen Übermacht gleicht die Lebenserwartung der sprungfreudigen Helden der eines durchschnittlichen Straßengang-Mitglieds in Los Angeles. Doch glücklicherweise ist der Grundwasserspiegel gestiegen – Joe und Nat dürfen sich erfrischen und im Keller planschen. Allerdings sollten sie bei der H2O-Tauchtour die Stachelfische umschwimmen oder sich ausschließlich unter seltenen Duschen abkühlen. Letzteres ist völlig ungefährlich und läßt die meist magere Lebensleiste wieder ansteigen. Doch häufiges Duschen ist bekanntlich auch schädlich – allein deshalb sollten Joe und Nat ihre Talente nutzen und sich nicht durch Gegnerkontakte beschmutzen: Ihr könnt die Unholde überspringen oder per Fausthieb außer Gefecht setzen. Aufmerksame Spieler entdecken zudem hier und da praktische Waffen: Lange Keulen, Wurfsterne oder Molotov-Cocktails, die eine mittlere Brandrodung einleiten.

Habt Ihr die Burg erfolgreich durchsprungen, Schätze eingesammelt, Durchgänge geöffnet und den Magier besiegt, warten noch vier weitere Level: Unter anderem müßt Ihr die Höhle eines Minotaurus durchspringen und Euch im letzten Level mit einem verrückten Wissenschaftler messen. *js*

gut

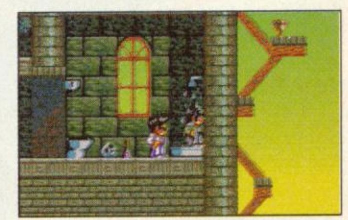
Battle Isle, *History Line*, *Pro Tennis Tour* – Blue Byte ist ein Garant für schwindelerregend hohe Wertungen und POWER-Prädikate. Doch die Auftragsarbeit für Hudson Soft (*Bomberman*, *Bonk!*) ist mit einigen Schönheitsfehlern behaftet. Die typische *Hudson*-Gradlinigkeit findet man bei *Action Kung-Fu* und *Adventure Island*, doch zwischen unübersichtlicher Grafik und unfairen Stellen wird man bei *Yo! Joe!* nicht fündig. Man rutscht chancenlos ins Verderben, ist oft orientierungslos und wird von übermächtigen Obergegnern hingestreckt. Für den Zweispieler-Modus verdient Hudson andererseits eine kleine Medaille – ebenso für die neckischen Extrawaffen und die komplexen Levels. Seltene Ruckler werden angesichts dieser Aspekte generös verziehen. Im großen und ganzen ist *Yo! Joe!* spaßig und für sprungfreudige Amiga-Besitzer empfehlenswert, doch am Thron des Dickkopfs *Bonk!* können die beiden Straßenjungs nicht ernsthaft sägen.



Plitsch-Platsch: Unter Wasser werden Gegner noch viel krasser



Das Feuer ist Joe nicht geheuer



Duschen mußt Du suchen



Eins, zwei, drei – Joe und Nat kommen vorbei und schlagen alles mit viel Geschrei entzwei. Hier wurde ein Bild etwas zu wild und ist aus dem Rahmen gefallen – es will sich den Spieler krallen. Doch Nat ist fit und beseitigt das Porträt mit einem Tritt – o weh!

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Hudson Soft	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Blue Byte	
AMIGA	**71%**
Grafik: 73%	Sound: 68%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: –	



Softsale feiert Geburtstag
und verschenkt 500 Warengutscheine
im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM
Holen Sie sich einen! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtstag", Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, genügt. Letzter "Verschenk"-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417
IBM
1869* 79,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 89,90 DM
A-Train Con.-kit* 49,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM
-Scenario 49,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM
Ambush Sor.* 84,90 DM
Ancient Art ** 79,90 DM
Another World** 59,90 DM
Arabian Nights*** A.A.
Archers Pool B.** 64,90 DM
ATAC** 79,90 DM
B-17 Fly. Fortr.** 79,90 DM
IBM
Darklands** 99,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM
Dav. Lb. Golf** 79,90 DM
Der Patrizier* 79,90 DM
Design own RR 79,90 DM
Dogfight* 89,90 DM
Dream Team** 59,90 DM
Dune 2* 89,90 DM
Dungeonmaster* 64,90 DM
Dynablaster** 69,90 DM
Dynatech* 69,90 DM
Eishockey Man.* 79,90 DM
El Fish 64,90 DM
Empire Deluxe 79,90 DM
IBM
Jurassic Park*** A.A.
KGB* 59,90 DM
Kings Quest 5* 49,90 DM
Kings Quest 6* 79,90 DM
Lands of Lore* 64,90 DM
Legacy* 89,90 DM
Legend Kyrandia* 74,90 DM
Lemmings 2** 79,90 DM
Lemmings DP** 74,90 DM
Liberation** 64,90 DM
Links 386 Pro** 89,90 DM
-Banff 44,90 DM
-Belfry 44,90 DM
-Mauna Kea 44,90 DM
-Pinehurst 44,90 DM
IBM
Return of Phant. 79,90 DM
Return of Phant.** 89,90 DM
Rex Nebular** 79,90 DM
Ringworld 69,90 DM
Sabre Team*** A.A.
Schöne & Biest* 79,90 DM
Seal Team*** A.A.
Sens. Soccer** 59,90 DM
Serpent Isle** 74,90 DM
Shad. of Comet* 89,90 DM
Sherlock Holmes* 74,90 DM
Siege 64,90 DM
-Data 34,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Sim Farm*** A.A.
AMIGA
1869* 69,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 79,90 DM
A-Train Con.-Kit* 44,90 DM
Aces of gr. War** 39,90 DM
Addams Family** 49,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM
Air Land Sea** 74,90 DM
Air Support** 54,90 DM
Alien 3*** A.A.
Anc. Art of War** 69,90 DM
Another World** 54,90 DM
Apache*** A.A.
Apocalypse** 54,90 DM
Aquatic Gam.** 54,90 DM
AMIGA
Cool World** 49,90 DM
Creatures 49,90 DM
Creepers 64,90 DM
Cruise f. Corpse* 59,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyerspace** A.A.
Cytron** 59,90 DM
Darkmere*** A.A.
Das schw. Auge* 69,90 DM
Daughter of S.* 74,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM
Desert Strike** 64,90 DM
Double Drag. 3** 49,90 DM
Dream Team** 54,90 DM
Dune 2* 59,90 DM
AMIGA
Kid Pix* 54,90 DM
Knights of Sky** 74,90 DM
Krustys Funh.*** A.A.
Legend of Kyr.* 59,90 DM
Legend** 54,90 DM
Leis. S. Larry 5* 59,90 DM
Lemmings 2** 64,90 DM
Lemmings DP** 59,90 DM
Liberation** 59,90 DM
Lionheart** 59,90 DM
Littil Divil*** A.A.
Locomotion* 59,90 DM
Lost Treasures 89,90 DM
Lost Vikings* 64,90 DM
Lotus Comp.** 59,90 DM
AMIGA
Robosports 59,90 DM
Rome* 64,90 DM
Sabre Team 49,90 DM
Scenario* 64,90 DM
Sens. Soccer** 49,90 DM
Shad. of Beast 3** 59,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Silly Putty** 49,90 DM
Sim City Del. 69,90 DM
Sim City/Pop. 54,90 DM
Sim Earth 79,90 DM
Sim Life* A.A.
Soccer Kid*** A.A.
Space Quest 4* 64,90 DM
Spec. Forces** 74,90 DM
Aces over Europe* 79,90 DM
Freddy Pharkas* 79,90 DM
Dogfight** 69,90 DM
Global Gladiators** 59,90 DM
Bat 2* 79,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle D. 2** 49,90 DM
Battlech. 4000** 69,90 DM
Battletoads** 49,90 DM
Bazooka Sue* 79,90 DM
Betr. at Krondor 79,90 DM
Betr. at Krondor* 79,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM
Bitmap Br. I** 64,90 DM
Blue Force*** A.A.
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burning Steel* 79,90 DM
-Superschiffe* 39,90 DM
-Amerika i. A.* 39,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eric the Unready 64,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
Eye of Beh. 3 69,90 DM
Eye of Beh. 3* 79,90 DM
Elysium* 69,90 DM
F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Falcon 3.0** 84,90 DM
-Miss.** 59,90 DM
Fallen Empire* 89,90 DM
Fant. Worlds** 79,90 DM
Fields of Glory** 89,90 DM
Fire and Ice** 59,90 DM
Flashback* 69,90 DM
-sonst. Kurse je 39,90 DM
Litil Divil*** A.A.
Locomotion* 64,90 DM
Lost in Time*** A.A.
Lost Secr. Rainf. 64,90 DM
Lost Treas. 1 94,90 DM
Lost Treas. 2 64,90 DM
Lost Vikings* 79,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
M1 Tank Platoon* 39,90 DM
Mad TV* 79,90 DM
Maelstrom 79,90 DM
Magic Candel 3 69,90 DM
Maniac Mans. 2 74,90 DM
Mario teach. typ.* 64,90 DM
Space Hulk** 79,90 DM
Space Legends** 74,90 DM
Space Quest 5* 69,90 DM
Spaceward Ho!* 79,90 DM
Special Forces** 79,90 DM
Spellcraft* 74,90 DM
Spelunx 69,90 DM
Star Trek* 84,90 DM
Strike Comm.** 84,90 DM
-Speech** 49,90 DM
Stronghold*** A.A.
Stunt Island* 89,90 DM
SWOTL 69,90 DM
-Miss. je 39,90 DM
Syndicate* 79,90 DM
Arabian Nights 49,90 DM
Arabian Nights* 64,90 DM
Archers Pool B. 49,90 DM
Assasin** 49,90 DM
Arm. Gedd. 2** 64,90 DM
ATAC** A.A.
B-17 Fly. Fortr.** 69,90 DM
Ball. Dipl.*** A.A.
Bart vs. World*** A.A.
Bat 2* 74,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle Data 2** 49,90 DM
Bazooka Sue* A.A.
BC Kid** 59,90 DM
Best of Best*** A.A.
Dung. M./Csb.* 59,90 DM
Dynablaster** 54,90 DM
Dynatech* 59,90 DM
Eishockey M.* 59,90 DM
Elysium* 59,90 DM
Entity*** 64,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
F-15 Str. E. 2** 74,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Fant. Worlds** 74,90 DM
Fire & Ice** 49,90 DM
Flashback* 64,90 DM
Flies Att. on E.** 69,90 DM
Fly harder** 64,90 DM
M 1 Tank** 39,90 DM
Mad TV* 69,90 DM
Make a Break*** A.A.
Manag. Socc.*** A.A.
Mc Don. Land** 49,90 DM
Mega Coll.** 54,90 DM
Mega lo Man./FS* 39,90 DM
Mega Mix** 59,90 DM
Mega Sports** 54,90 DM
Might & Magic 3* 69,90 DM
Mixed Collection* 64,90 DM
Monkey Isl. 1* 69,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Morph** 49,90 DM
Nick Faldo Golf** 79,90 DM
Spellb. Dizzy*** A.A.
Sports Coll.** 59,90 DM
Sports Masters** 59,90 DM
Star Trek* A.A.
Starflight 2** 29,90 DM
Starrush*** A.A.
Strat. Masters** 69,90 DM
Street Fight. 2** 59,90 DM
Subtrade*** A.A.
Super Hero** 64,90 DM
Sup. Sp. Chall.** 69,90 DM
Super Tetris** 74,90 DM
Superfighter** 49,90 DM
Superfrog** 49,90 DM
Syndicate* 64,90 DM
Jurassic Park* 69,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
Jurassic Park* 54,90 DM
Lothar Matthäus* 64,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM
Caesar 69,90 DM
Cal. Games 2** 59,90 DM
Campaign* 79,90 DM
-Data*** A.A.
Car and Driver** 74,90 DM
Carmen S. D.*** A.A.
Carrier Strike 74,90 DM
Carriers at War 69,90 DM
-Constr. Kit 69,90 DM
Castles 2** 74,90 DM
Castles** 69,90 DM
-Data** 39,90 DM
Chess Maniac* 89,90 DM
Chuck Yeager AC* 69,90 DM
Form. I GP** 89,90 DM
Front Page 69,90 DM
Game of Life** 64,90 DM
Gateway 69,90 DM
Global Conq.** 89,90 DM
Global Eff.** 69,90 DM
Gobliins 2 59,90 DM
Gobliins 2* 74,90 DM
Gunship 2000** 84,90 DM
-Scenerio** 59,90 DM
Hannibal* 79,90 DM
Hardball 3 59,90 DM
Harrier Assault** 69,90 DM
Harrier Jumpj.** 89,90 DM
Heart of China* 59,90 DM
Mario wird verm.* 79,90 DM
Mercenaries 74,90 DM
Michael J. in Fl.** 74,90 DM
Microl. Footb.*** A.A.
Might & Mag. 4* 79,90 DM
Might & Mag. 5 69,90 DM
Might & Mag. 5* 79,90 DM
Mixed Coll.** 69,90 DM
Monkey Isl. 1* 79,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Nigel Mansell** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 79,90 DM
Open Golf Ch.*** A.A.
Origin Scr. Sav.* 59,90 DM
Pac. Island** 59,90 DM
Task Force 1942** 89,90 DM
Term. 2 Chess*** A.A.
The Greatest* 64,90 DM
The Legacy* 89,90 DM
Their finest Hour 69,90 DM
Tornado** 79,90 DM
Transarctica* 59,90 DM
Ultima 7* 89,90 DM
Ultima 7/2** 74,90 DM
Ultima Uw.** 69,90 DM
Ultima Uw. 2** 74,90 DM
V for Victory 3*** 79,90 DM
Veil of Darkn.* 79,90 DM
War in the Gulf* 74,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Big Box 2 59,90 DM
Bills Tomato G.** 59,90 DM
Birds of Prey** 69,90 DM
Bitmap Br. I** 49,90 DM
Black Sect*** A.A.
Blastar*** A.A.
Blue Max** 39,90 DM
Body Blows** 54,90 DM
Brain Chall.*** A.A.
Buck Rogers 2* A.A.
Bug Bomber** 59,90 DM
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burn. Rubber*** A.A.
Caesar 59,90 DM
Campaign* 74,90 DM
Form. I GP** 74,90 DM
Form. I Champ.** A.A.
G 2** A.A.
Game of Life** 59,90 DM
Global Effect** 59,90 DM
Goal* 59,90 DM
Gobliins 2 54,90 DM
Gobliins 2* 69,90 DM
Graham Taylor** 54,90 DM
Gunship 2000** 69,90 DM
Hannibal* 69,90 DM
Hired Guns** 64,90 DM
History Line* 74,90 DM
Hook** 49,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Nigel Mansell** 54,90 DM
No greater Gl. 59,90 DM
No second Pr.** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 69,90 DM
Nova 9*** A.A.
Pac. Island** 59,90 DM
Penthouse HN** 39,90 DM
Perf. General* 44,90 DM
-Data** 74,90 DM
Pinball Dreams** 54,90 DM
Pinball Fant.** 54,90 DM
Piracy 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Populus 2+** 69,90 DM
Powermonger** 59,90 DM
The Chaos Eng.** 49,90 DM
The Greatest* 59,90 DM
The Lost Vikings* 64,90 DM
The Perf. Gen.* 74,90 DM
-Data** 44,90 DM
Tracon 2 79,90 DM
Train it*** A.A.
Transarctica* 59,90 DM
Traps'n Treas.** 64,90 DM
Troddlers** 49,90 DM
Trolls** 49,90 DM
Turtles 2** 29,90 DM
Twilight 2000*** A.A.
Ugh! 54,90 DM
Univ. Monsters*** A.A.
Maniac Mansion 2* 84,90 DM
Pirates Gold* 89,90 DM
Space Hulk** 64,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Civilization* 84,90 DM
Comanche* 84,90 DM
-Mission* 54,90 DM
Combat Class.** 59,90 DM
Complete Chess** 64,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Cool World** 54,90 DM
Creepers** 79,90 DM
Crisis in Crem.** 79,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM
Daemonsgate*** A.A.
Dagger of A. Ra* 74,90 DM
Dark Half 54,90 DM
Dark Queen o. Kr.* 79,90 DM
Hexuma* 79,90 DM
High Comand*** A.A.
Hired Guns** 79,90 DM
History Line* 79,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Human race* 69,90 DM
Humans 59,90 DM
Inca* 89,90 DM
Incr. Machine* 69,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Indy 4* 84,90 DM
Int. Sp. Chall. 59,90 DM
Island Dr. Brain* 69,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jordan in Flight** 74,90 DM
Patriot** 79,90 DM
Perf. General* 79,90 DM
-Data** 44,90 DM
Pinball Dreams** 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Pirates Gold 79,90 DM
Popolus 2** 74,90 DM
Prince of Pers. 2** 69,90 DM
Push over** 54,90 DM
Quest f. Glory 3* 79,90 DM
Railroad Tycoon** 79,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Reach for Skies** 64,90 DM
Red Baron* 79,90 DM
-Scenario* 49,90 DM
Wayne Gr. 3 79,90 DM
Waynes World*** A.A.
Whales Voy.* 74,90 DM
Wing Comm. 2* 79,90 DM
-Spec. Op. je 44,90 DM
Wing C. Deluxe** 89,90 DM
Winter Chall.** 59,90 DM
Wiz Kid** 54,90 DM
Wizardry 7* 89,90 DM
WWF Wrestling** 54,90 DM
WWF Eur. Ramp.* 54,90 DM
X-Wing** 84,90 DM
-Data** 44,90 DM
Xenobots** 74,90 DM
Zool** 59,90 DM
-Data* 44,90 DM
Castles** 39,90 DM
-Data** 59,90 DM
Catch'em 49,90 DM
Champ. Man.*** A.A.
Anim. Class.*** A.A.
Chaos Engine** 49,90 DM
Chuck Rock** 29,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM
Civilization* 74,90 DM
Cohort 2 54,90 DM
Comb. Air P.** 64,90 DM
Conquestador* 69,90 DM
-Data* 39,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Human Race* 69,90 DM
Human Race** 54,90 DM
Humans** 54,90 DM
Indy 4* 79,90 DM
Int. Sp. Chall.** 54,90 DM
Int. Golf Champ.* A.A.
Ishar 2*** A.A.
Jaguar XJ 220** 49,90 DM
Jim Power** 49,90 DM
Joe & Mac** 49,90 DM
John Madden** 54,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jungle Strike** A.A.
Jurassic Park*** 54,90 DM
KGB* 59,90 DM
-Data** 39,90 DM
Premiere** 54,90 DM
Premier Man. 49,90 DM
Prime Mover*** A.A.
Project Terra** 64,90 DM
Project X** 49,90 DM
Push over** 49,90 DM
Ragnarok*** A.A.
Railroad Tyc.** 74,90 DM
Rampart 54,90 DM
Raving Mad** 49,90 DM
Reach for Skies** 59,90 DM
Red Zone** 49,90 DM
Risky Woods** 54,90 DM
Road Rash** 54,90 DM
Vikings 49,90 DM
Walker** 64,90 DM
War in the Gulf* 69,90 DM
Warlords 49,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Whales Voy.* 69,90 DM
Wing Comm.* 79,90 DM
Wiz Kid** 49,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Wonderdog*** A.A.
WWF Wrestling** 49,90 DM
WWF Eur. Ramp.* 49,90 DM
Yo! Joe!*** A.A.
Zero** 64,90 DM
Zool** 49,90 DM
SEIT ENDE JULI LADENGESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24
...UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN!
CD-ROM UND JOYSTICKS AUF ANFRAGE *=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

Ballaballa in Walhalla



Walk like an Egyptian: Sag Hallo zum Pharao.

Super

Wie schon die tolle Super-NES-Variante, beeindrucken *The Lost Vikings* auch auf Amigas und MS-DOS-Rechnern mit ihrer nordischen Fehlerlosigkeit. Die Levels sind durchweg gut und abwechslungsreich konzipiert, der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich, und die Motivation hält extrem lange an. Die optischen Unterschiede sind nur minimal – musikalisch hören wir auf Amigas ebenfalls wenig Differenzen. Auf PCs reichen die fetzigen Musikstücke allerdings nur ansatzweise an das Original heran. Die niedlichen Animationen und atmosphärischen Grafiken blieben glücklicherweise erhalten. In Sachen Steuerung gucken die Wikinger schon etwas langweiliger aus der Wäsche. Auf dem Super NES waren die Aktionen der Freunde, dank sechs Feuerknöpfen, kein Problem – die Computervariante verdonnert den Spieler jedoch schnell zum Tasten-Skandinavier. Auf die Dauer nervt die Joystick-Tastatur-Kombination mächtig. Allein PC-Besitzer mit Gravis Game Pad dürfen ihre Mannen ähnlich komfortabel, wie Super-NES-Wikinger durch den Weltraumzoo schicken. Wer sich davon jedoch nicht verschrecken läßt, bekommt ein ausgefeiltes Geschicklichkeitsspiel mit kleinen Strategieeinlagen geboten.

The Lost Vikings

Wikinger sind dicke Leute mit dicken Armen, dicken Keulen und schlanken Frauen. In der Regel nennen sie zudem unzählige Kinder, eine strohgedeckte Villa direkt am Strand und den berüchtigten Eroberungstrieb ihr Eigen.

Vor etlichen Jahren, als sich an der Ostsee noch Fjord an Fjord drängelte, lebten dort die drei State-of-the-Art-Wikinger Olaf, Baleog und Erik. Durch ein intergalaktisches Mißverständnis wurden gerade diese drei Wikinger von Tomator, dem kosmischen Zoobesitzer, als Ausstellungsstücke auserkoren und des nachts in sein Raumschiff gebeamt. Die drei Freunde sind damit nicht einverstanden und dürfen sich durch 35 Levels kämpfen, um im Endeffekt ihre Freundinnen und die Kinderschar wieder in die Arme zu schließen. Dabei hat sich das Spielprinzip der Wikinger gegenüber der bereits erschienenen Super-NES-Variante nicht geändert: Ihr befördert die drei Kämpfer ans jeweilige Levelende und sorgt dafür, daß keiner der drei ums Leben kommt. Jeder Wikinger wird einzeln gesteuert und besitzt seine ganz eigenen Begabungen. Erik ist zum Beispiel der einzige, der springen oder Mauern zerbröseln kann, der dicke Olaf trägt lediglich ein Schild und benutzt dieses nicht nur als solches, sondern auch als Fallschirm. Baleog, der dritte im Bunde, kennt sich hingegen wunderbar mit Waffen aus und schießt bei Bedarf mit Pfeilen oder haut mit gezücktem Schwert eventuellen Feinden auf die Rübe. Auf dem Weg durch die unwirtlichen Welten, habt Ihr allerlei Rätsel zu knacken, die eine gute Kooperation des nordischen Trios voraussetzen. So müssen Abgründe überwunden, lästige Fallen entschärft und bösartige Kreaturen ausgeschaltet werden. Als Entschädigung gibt's vielerlei witzige Extras, ständig neue Spielelemente, Energieauffrischer und nach jedem bestandenen Level das erleichternde Paßwort. *kn*



Lachhaft: Die Freunde reißen Witze am laufenden Band.



Voller Vorfreude springt Olaf dem grünen ET entgegen



Olaf hält den blechernen Riesen mit Bauch und Schild in Schach



Dino-Drama: Baleog schießt die niedlichen Dinos wie Tontauben.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 80%

Grafik: 68% **Sound: 54%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286/16 MHz, 640 KByte, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Roland, Joystick, Gravis Game Pad

AMIGA 79%

Grafik: 64% **Sound: 70%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, mehr Speicher
Geplant für: MS-DOS

Die Sterne der Spieler

Die allgemein gültige Gebrauchsanleitung für die Astro-Karte: 1. Mit Schere oder Lineal fein säuberlich entlang der Perforierung aus dem Heft trennen. 2. Lesen oder: Papierflieger basteln (Anleitung im nächsten Heft). 3. Am linken Rand lochen (entsprechende Hilfsmittel, "Locher" genannt, sind im einschlägigen Fachhandel erhältlich). 4. Ordner anlegen und mit "PP Astro-Karte" beschriften. 5. Karte vorsichtig abheften. 6. Ordner an sicherem Ort (z. B. Bankschließfach oder unterm Kopfkissen) aufbewahren.

Der Löwe auf einen Blick

Spielertyp:	Das Leckermaul
Element:	Feuer
Planet:	Sonne
Lieblingsfarbe:	Gold
Positive Eigenschaften:	Kreativ, selbstbewußt, herzlich, großzügig
Negative Eigenschaften:	Arrogant, eitel, gebieterisch, affektiert
Berühmte Löwen	Madonna, DJ Momme, Coco Chanel Arnold Schwarzenegger
Typischer Löwe-Spruch:	"Bescheidenheit ist eine Zier, doch besser lebt sich's ohne ihr."

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Ort

Unterschrift


Artnr: 29383 DM 61,85


Artnr: 26893 DM 85,85


Artnr: 29043 DM 55,85


Artnr: 27923 DM 79,85


Artnr: 26413 DM 41,85

Artnr: 25813 DM 92,85

Artnr	Titel			
26643	Carriers At War Constr. Kit	e		66,85
2665?	Castles 1	a	61,85	66,85
26673	Castles 1 Data Disk	a		31,85
2666?	Castles 2	a		66,85
26697	Catch'em	a	49,85	
26727	Chaos Engine	a	49,85	
28463	**Chess Maniac 5 Billion 1**	v		92,85
25253	**Chessmaster 3000**	e		59,85
2675?	Civilization	v	76,85	92,85
26763	Comanche	v		85,85
27053	Comanche Mission Disk #1	v		49,85
26577	Combat Air Patrol	a	59,85	
2990?	Conquestador	v	66,85	66,85
2996?	Conquestador Data Disk	v	37,85	37,85
2679?	Contraptions	a	39,85	39,85
2684?	Creepers	a	61,85	79,85
2686?	Cruise For A Corpse	v	61,85	61,85
2688?	Curse Of Enchantia	a	61,85	79,85
25823	**CyberRace**	v		79,85
26973	Dark Queen Of Krynn	v		79,85
26993	Darklands	a		105,85
2698?	Darkseed 1.5	v	66,85	73,85
2701?	Das Schwarze Auge	v	73,85	79,85
2702?	Daughter Of Serpents	v	73,85	73,85
25013	Day Of The Tentacle (Maniac ;	e		73,85
2706?	Der Patrizier	v	66,85	79,85
25657	Desert Strike	a	61,85	
25023	Die Schöne und das Biest	v		79,85
2581?	Dogfight	a		92,85
2714?	Dune 2 - Battle For Arrakis	v	55,85	61,85
2715?	Dungeon Master	v		66,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	61,85	
2717?	Dynablaster	a	61,85	66,85
2718?	Dynatech	v	55,85	66,85
2580?	Eishockey Manager	v	73,85	79,85
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	v	49,85	49,85
2723?	Elysium	v	55,85	66,85
25593	Empire Deluxe	e		79,85
2724?	Epic	a	61,85	66,85
2998?	Erben des Throns	v	66,85	73,85
25963	Eric The Unready	e		61,85
2730?	Eye Of The Beholder 2	v	79,85	79,85
27633	**Eye Of The Beholder 3**	v		79,85
2731?	F-117A Nighthawk	a		92,85
2732?	F-15 Strike Eagle 2	a	76,85	76,85
2798?	Legend Of Kyrandia	v	73,85	73,85
2799?	Legends Of Valour	v	79,85	79,85
2802?	Leisure Suit Larry 5	v	61,85	66,85
2804?	Lemmings 2 - The Tribes	a	61,85	79,85
2576?	**Liberation - Captive 2**	a	55,85	61,85
28113	Links 386 Pro	a		92,85
	Links Datadisk div. Courses, je	e		41,85
25907	Lionheart	a	55,85	
28163	Lord Of The Rings 2	a		66,85
26143	Lost Secret Of The Rainforest	e		61,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	55,85	
2821?	Mad TV	v	66,85	79,85
25283	**Mario wird vermißt**	v		71,85
2575?	McDonald Land	a	49,85	49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samura	a	61,85	
2839?	Might & Magic 3	v	66,85	79,85
28413	Might & Magic 4	v		79,85
25053	**Might & Magic 5**	e		73,85
2647?	**Mixed Collection**	a	61,85	66,85
2843?	Monkey Island 1	v	66,85	79,85
2844?	Monkey Island 2	v	79,85	79,85
25293	**Monopoly**	v		73,85
25317	**Morph**	a	49,85	
19863	MS Flugsim Designer 4.0	v		77,85
15863	MS Flugsim. 4.0 + Designer	v		179,85
15873	MS Flugsimulator 4.0	v		116,85
15373	MS Golf für Windows 1.0	v		116,85
	MS Win Entertainment #1-#4, je			64,85
25327	**Nicky Boom 2**	a	61,85	
28497	No Second Prize	a	55,85	
28403	On The Road	v		61,85
28533	**Patriot**	a		79,85
2854?	Perfect General	v	73,85	79,85
2855?	Perfect General Data Disk	a	49,85	49,85
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	61,85	66,85
2859?	**Pinball Dreams**	a	49,85	55,85
25113	**Pirates Gold**	v		92,85
2861?	Pirates!	a	58,85	31,85
28633	Planet's Edge	v		79,85
28643	Police Quest 3	v		66,85
28657	Pools Of Darkness	v	66,85	
2868?	Populous 2	v	66,85	73,85
2871?	Powermonger	a	61,85	66,85
25063	**Prince Of Persia 2**	a		66,85
28457	Project Terra	a	61,85	
25703	Strike Commander Speech Pa	a		[illegible]
25983	Stunt Island	v		92,85
29423	Summer Challenge	a		61,85
29437	Super Hero	a	61,85	
25337	Super Sports Challenge	a	66,85	
2896?	**Syndicate**	a	61,85	79,85
25663	**Take A Break - Pinball f. Win**	e		66,85
29453	Task Force 1942	a		92,85
2587?	The Greatest (3er-Sammlung)	v	55,85	61,85
29463	The Legacy	a		92,85
25213	**The Lost Vikings**	v		79,85
2949?	Their Finest Hour	a	66,85	66,85
25183	**Tornado**	a		79,85
2569?	Transarctica	v	55,85	55,85
26097	Traps´n´Treasures	a	61,85	
25973	Trivial Pursuit Deluxe	v		66,85
25087	**Twilight 2000**	v		85,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	v		79,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a		79,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a		41,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		73,85
29603	Ultima Underworld II	a		73,85
28733	Unlimited Adventures	e		61,85
25153	**V For Victory 3**	a		79,85
27793	Veil Of Darkness	v		79,85
29667	Walker	a	61,85	
2509?	**War In The Gulf**	v	66,85	73,85
29693	Wayne Gretzky IceHockey 3	e		79,85
2568?	**Whale's Voyage**	v	66,85	73,85
2971?	Willy Beamish	v	61,85	66,85
29733	Wing C.2 Special Operations 1	a		41,85
29743	Wing C.2 Special Operations 2	a		41,85
29723	Wing C.2 Speech Accessory F	a		37,85
2975?	Wing Commander 1	a	79,85	41,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a		85,85
29773	Wing Commander 2	v		79,85
29783	Winter Challenge	a		61,85
29803	Wizardy VII: Crusaders ...	v		85,85
25203	**Worlds Of Legend**	e		47,85
29853	X-Wing	a		85,85
26413	**X-Wing Mission Disk**	a		41,85
25673	Xenobots	a		73,85
29217	Zero	a	61,85	

Artnr	Artikel	Preis
10540	Competition PC-Stick transparent	68,-
12022	Competition Pro PC	75,-
10106	Gravis Gamecard	50,-
10194	Gravis Gamepad	41,-
10458	Gravis Joystick Analog schwarz	66,-
10198	Gravis Joystick Analog transparent	70,-
10460	Gravis Joystick AnalogPro	79,-
13591	QuickShot QS-113	19,-
10095	QuickShot QS-123 Warrior 5	21,-
12020	QuickShot QS-146 Intruder 5	46,-
12021	QuickShot QS-151 Aviator 5	58,-
	SOUNDKARTEN	
10089	ATI Stereo F/X	186,-
10432	ATI Stereo F/X Midi-Box	95,-
10403	ATI Stereo F/X-CD	296,-
10159	ATI VGAStereo F/X 1 MB	411,-
10464	Gravis UltraSound PC V1	315,-
10064	Logi AudioMan	260,-
12054	Logi SoundMan 16 PC	391,-
14163	MS Sound System 1.0 Win d	381,-
14018	Orchid SoundProducer PRO	326,-
10900	SoundBlaster 2.0 Deluxe	164,-
11591	SoundBlaster PRO Deluxe	318,-
10138	SoundBlaster 16 ASP dt.	470,-
14016	Video Blaster	692,-
14003	Video Blaster für Windows	789,-
12204	SP-307 Speaker 2x4 Watt	83,-
12206	SP-480 Speaker 2x1,5 Watt	25,-
12208	SP-690 Speaker 2x4,5 Watt	115,-
	Diskettenlaufwerke	
10254	3,5 Zoll Einbaurahmen FDD	14,-
10077	1,2 MB Marken-LW 5¼ Zoll	115,-
10079	1,44 MB Marken-LW 3½ Zoll	91,-
10818	2,88 MB Marke 3½ Zoll	226,-
10357	Teac FD-55GFR 5¼ 1,2MB	115,-
10356	Teac FD-235GFR 3½ 1,44 MB	92,-
10390	Teac FD-505 5¼+3½ Dual	261,-
	NoName-Disketten (je 10 Stk)	
10002	MF2-DD 720 KB 3½	7,-
10012	MF2-HD 1,44 MB 3½	15,-
10011	MD2-HD 1,2 MB 5¼	8,-
	Coprozessoren	
10505	Ulsi 387SX (0-) 33 MHz	124,-
12019	Ulsi 387DX (0-) 40 MHz	151,-

Ballaballa in Walhalla



Walk like an Egyptian: Sag Hallo zum Pharao.

The Lost Vikings

Wikinger sind dicke Leute mit dicken Armen, dikken Keulen und schlanken Frauen. In der Regel nennen sie zudem unzählige Kinder, eine strohgedeckte Villa direkt am Strand und den berüchtigten Eroberungstrieb ihr Eigen.

Vor etlichen Jahren, als sich an der Ostsee noch Fjord an Fjord drängelte, lebten dort die drei State-of-the-Art-Wikinger Olaf, Baleog und Erik. Durch ein intergalaktisches Mißverständnis wurden gerade diese drei Wikinger von Tomator, dem kosmischen Zoobesitzer, als Ausstellungsstücke ause koren und des nachts in se Raumschiff gebeamt. Die d Freunde sind damit nicht ei verstanden und dürfen si durch 35 Levels kämpfen, u im Endeffekt ihre Freundinn und die Kinderschar wieder die Arme zu schließen. Dab hat sich das Spielprinzip d Wikinger gegenüber der b reits erschienenen Supe NES-Variante nicht geände Ihr befördert die drei Kämpf ans jeweilige Levelende u sorgt dafür, daß keiner der d ums Leben kommt. Jed Wikinger wird einzeln geste ert und besitzt seine ga eigenen Begabungen. Erik zum Beispiel der einzige, d springen oder Mauern zerbr seln kann, der dicke Olaf trä lediglich ein Schild und benu dieses nicht nur als solche



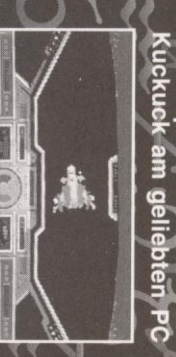
Olaf hält den blechernen Riesen mit Bauch und Schild in Schach

Dino-Drama: Baleog schießt die niedlichen Dinos wie Tontauben.

Löwe

23. Juli bis 23. August

Der Löwe will alles. Von seinem Thron aus hat der Löwe die Kontrolle über sein Spielereich: Neo Geo, 486-PC mit Roland-Board, Macintosh Quadra, Turbo Duo und Super Nintendo. Die Sounds genießt der Löwe natürlich über eine Dolby-Surround-Anlage mit sieben Lautsprechern, sein PC ist an einen 20-Zoll-Monitor gekoppelt und die Neo-Geo-Farbenorgien *Last Resort* und *Viewpoint* spielt der Löwe nur am 16/9-HDTV-Fernseher. Staubige Acht-Biter oder die Winzlinge Game Boy und Game Gear entlocken dem Löwen nur ein mitleidiges Grummeln – nur das teuerste und schönste beeindruckt dieses Paradebeispiel eines Genußmenschen und Lebenskünstlers. Diese Verschwendungssucht und Großzügigkeit kann dem Löwen auch zum Verhängnis werden – spätestens wenn der Kuckuck am geliebten PC



Der Löwe ist Kilrathi-Freund

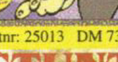
klebt und sich die Kinder des Gerichtsvollziehers über das Turbo Duo und viele Spiele freuen, muß sich der Löwe zwangsweise in Bescheidenheit üben. Aber seinen Spaß hat der Löwe gehabt.

Was spielt der Löwe?

Amiga:	Lionheart
Game Boy:	–
Mega Drive:	Beast
MS-DOS:	Wing Commander
Super Nintendo:	Chester Cheetah

FAST A3 kostenlos bestellen 0130-850201




Artnr: 25013 DM 73,85

Artnr.:26136 DM 47,85



Artnr: 25983 DM 92,85

Artnr: 2569? DM 55,85




Artnr: 26973 DM 79,85

Artnr: 25803 DM 79,85




Artnr: 29383 DM 61,85

Artnr: 26893 DM 85,85




Artnr: 29043 DM 55,85

Artnr: 27923 DM 79,85










Artnr: 26413 DM 41,85

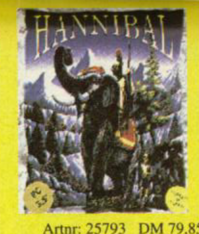
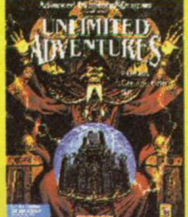
Artnr: 25813 DM 92,85

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2600?	1869	v	66,85	79,85
28013	3D Construction Kit 2.0	a		119,85
2601?	A-Train	v	79,85	92,85
2941?	A-Train Construction Set	v	39,85	41,85
2586?	Abandoned Places 2	v	61,85	79,85
2604?	Aces Of The Great War	a	34,85	39,85
26053	Aces Of The Pacific	a		66,85
26063	Aces Of The Pacific Mission	e		49,85
28813	**Aces Over Europe**	v		79,85
2616?	Airbus A320 Edition Europe	a	85,85	66,85
2689?	**Airbus A320 Edition USA**	a	85,85	85,85
26183	Alone In The Dark	v		85,85
25193	**Ambush At Sorinor**	a		85,85
26213	American Tail	e		55,85
2622?	Ancient Art Of War In The Skie	a	61,85	85,85
25167	Apocalypse	a	49,85	
2633?	B-17 Flying Fortress	a	66,85	92,85
26347	B.C. Kid	a	49,85	
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a		73,85
2642?	Battle Chess 2	a	55,85	61,85
2557?	Battle Isle Data Disk 2	a	41,85	49,85
2991?	Battle Team (Isle + Data 1)	a	66,85	73,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a		66,85
29843	**Betrayal At Krondor**	v		79,85
2649?	Birds Of Prey	a	66,85	73,85
25667	Body Blows	a	49,85	
2652?	Buck Rogers 2	v	73,85	79,85
2655?	Bundesliga Manager Profess. :	v	66,85	66,85
26563	Burning Steel	v		79,85
27193	Burning Steel Data Disk AiA	v		37,85
28003	Burning Steel Data Disk SiA	v		37,85
25223	**Burntime**	v		79,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a		85,85
25233	**Caesar´s Palace**	a		57,85
2659?	Campaign	v	73,85	79,85
2524?	**Campaign Data Disk**	v	39,85	39,85
26613	Car & Driver	a		73,85
26643	Carriers At War Constr. Kit	e		66,85
2665?	Castles 1	a	61,85	66,85
26673	Castles 1 Data Disk	a		31,85
2666?	Castles 2	a		66,85
26697	Catch'em	a	49,85	
26727	Chaos Engine	a	49,85	
28463	**Chess Maniac 5 Billion 1**	v		92,85
25253	**Chessmaster 3000**	e		59,85
2675?	Civilization	v	76,85	92,85
26763	Comanche	v		85,85
27053	Comanche Mission Disk #1	v		49,85
26577	Combat Air Patrol	a	59,85	
2990?	Conquestador	v	66,85	66,85
2996?	Conquestador Data Disk	v	37,85	37,85
2679?	Contraptions	a	39,85	39,85
2684?	Creepers	a	61,85	79,85
2686?	Cruise For A Corpse	v	61,85	61,85
2688?	Curse Of Enchantia	a	61,85	79,85
25823	**CyberRace**	v		79,85
26973	Dark Queen Of Krynn	v		79,85
26993	Darklands	a		105,85
2698?	Darkseed 1.5	v	66,85	73,85
2701?	Das Schwarze Auge	v	73,85	79,85
2702?	Daughter Of Serpents	v	73,85	73,85
25013	Day Of The Tentacle (Maniac :	e		73,85
2706?	Der Patrizier	v	66,85	79,85
25657	Desert Strike	a	61,85	
25023	Die Schöne und das Biest	v		79,85
2581?	Dogfight	a		92,85
2714?	Dune 2 - Battle For Arrakis	v	55,85	61,85
2715?	Dungeon Master	v		66,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	61,85	
2717?	Dynablaster	a	61,85	66,85
2718?	Dynatech	v	55,85	66,85
2580?	Eishockey Manager	v	73,85	79,85
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	v	49,85	49,85
2723?	Elysium	v	55,85	66,85
25593	Empire Deluxe	e		79,85
2724?	Epic	a	61,85	66,85
2998?	Erben des Throns	v	66,85	73,85
25963	Eric The Unready	e		61,85
2730?	Eye Of The Beholder 2	v	79,85	79,85
27633	**Eye Of The Beholder 3**	v		79,85
2731?	F-117A Nighthawk	a		92,85
2732?	F-15 Strike Eagle 2	a	76,85	76,85

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
27333	F-15 Strike Eagle 3	a		92,85
27353	Falcon 3.0	a		92,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a		55,85
25583	Fallen Empire	v		85,85
28083	**Fields Of Glory**	a		92,85
2740?	**Fire And Ice**	a	49,85	55,85
2851?	**Flashback**	v	61,85	66,85
25263	**Football Manager 3**	a		79,85
2743?	Formula One Grand Prix	a	76,85	92,85
25563	**Freddy Pharkas**	v		66,85
27443	Front Page Sports Football	e		66,85
25177	Global Gladiators	a	55,85	
28067	Goal!	v	55,85	
2748?	Gobliiins 1	v	61,85	61,85
2749?	Gobliiins 2	v	66,85	85,85
2755?	Gunship 2000	a	66,85	92,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a		55,85
2579?	Hannibal	v	66,85	79,85
27593	Hardball 3	e		61,85
27623	Harrier Jump Jet	a		92,85
25273	**High Command**	e		79,85
2768?	**Hired Guns**	a	61,85	79,85
2769?	History Line 1914-1918	v	79,85	79,85
2687?	**Human Race**	v	66,85	66,85
2772?	Humans	a	55,85	55,85
27753	Inca	v		92,85
27763	Incredible Machine	a		66,85
2777?	Indiana Jones III	v	66,85	66,85
2778?	Indiana Jones IV	v	79,85	85,85
27883	**Island Of Dr. Brain**	e		61,85
2578?	**Jonathan**	v	79,85	79,85
25773	Jordan In Flight	a		73,85
2786?	KGB	v	55,85	61,85
2789?	King's Quest 5	v	61,85	79,85
27923	King's Quest 6	v		79,85
25043	**Lands Of Lore**	v		61,85
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amo	v		66,85
2798?	Legend Of Kyrandia	v	73,85	73,85
2799?	Legends Of Valour	v	79,85	79,85
2802?	Leisure Suit Larry 5	v	61,85	66,85
2804?	Lemmings 2 - The Tribes	a	61,85	79,85
2576?	**Liberation - Captive 2**	a	55,85	61,85
28113	Links 386 Pro	a		92,85
	Links Datadisk div. Courses, je	e		41,85
25907	Lionheart	a	55,85	
28163	Lord Of The Rings 2	a		66,85
26143	Lost Secret Of The Rainforest	e		61,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	55,85	
2821?	Mad TV	v	66,85	79,85
25283	**Mario wird vermißt**	v		71,85
2575?	McDonald Land	a	49,85	49,85
28317	Mega Lo Mania + First Samura	a	61,85	
2839?	Might & Magic 3	v	66,85	79,85
28413	Might & Magic 4	v		79,85
25053	**Might & Magic 5**	e		73,85
2647?	**Mixed Collection**	a	61,85	66,85
2843?	Monkey Island 1	v	66,85	79,85
2844?	Monkey Island 2	v	79,85	79,85
25293	**Monopoly**	v		73,85
25317	**Morph**	a	49,85	
19863	MS Flugsim Designer 4.0	v		77,85
15863	MS Flugsim. 4.0 + Designer	v		179,85
15873	MS Flugsimulator 4.0	v		116,85
15373	MS Golf für Windows 1.0	v		116,85
	MS Win Entertainment #1-#4, je			64,85
25327	**Nicky Boom 2**	a	61,85	
28497	No Second Prize	a	55,85	
28403	On The Road	v		61,85
28533	**Patriot**	a		79,85
2854?	Perfect General	v	73,85	79,85
2855?	Perfect General Data Disk	a	49,85	49,85
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	61,85	66,85
2859?	**Pinball Dreams**	a	49,85	55,85
25113	**Pirates Gold**	v		92,85
2861?	Pirates!	a	58,85	31,85
28633	Planet's Edge	v		79,85
28643	Police Quest 3	v		66,85
28657	Pools Of Darkness	v	66,85	
2868?	Populous 2	v	66,85	73,85
2871?	Powermonger	a	61,85	66,85
25063	**Prince Of Persia 2**	a		66,85
28457	Project Terra	a	61,85	

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2875?	Prophecy Of The Shadow	v	66,85	79,85
2877?	Push Over	a	66,85	66,85
28803	Quest For Glory 3	v		66,85
25073	**Ragnarok**	v		85,85
2882?	Railroad Tycoon	a	76,85	85,85
28873	Red Baron	v		66,85
28883	Red Baron Mission Disk 1	e		49,85
25123	**Return Of The Phantom**	a		92,85
25743	Ringworld - Revenge Of The P	a		66,85
25133	**Robocod**	a		66,85
2898?	Scenario	v	61,85	66,85
28993	Secret Weapons Of The Luftw.	e		79,85
29003	Secret Weapons: DO-335	e		37,85
29013	Secret Weapons: HE-162	e		37,85
2904?	**Sensible Soccer 92/93**	a	49,85	55,85
29057	Shadow Of The Beast 3	a	61,85	
25943	Shadow Of The Comet	v		85,85
29073	Sherlock Holmes	v		79,85
2913?	Sim City & Populous	a	66,85	66,85
2500?	Sim City Deluxe	a	79,85	79,85
2917?	Sim Earth	v	79,85	85,85
28263	Skat ´92	v		61,85
2572?	Space Hulk	v	73,85	79,85
25303	**Space Legends**	a		71,85
2922?	Space Quest 4	v	61,85	66,85
29233	Space Quest 5	v		66,85
25933	Spaceward Ho!	v		79,85
29263	Spellcasting 301	e		61,85
29273	Spellcraft - Aspects Of Valor	v		73,85
29283	Spelljammer	e		66,85
25143	**Spelunx**	e		66,85
29303	Star Control 2	a		66,85
29323	Star Trek	v		79,85
2935?	Steel Empire	a	61,85	66,85
2999?	Steigenberger Hotelmanager	v	49,85	55,85
2938?	**Street Fighter 2**	a	55,85	61,85
29393	Strike Commander	a		85,85
25703	Strike Commander Speech Pa	a		37,85
25983	Stunt Island	v		92,85
29423	Summer Challenge	a		61,85
29437	Super Hero	a	61,85	
25337	Super Sports Challenge	a	66,85	
2896?	**Syndicate**	a	61,85	79,85
25663	**Take A Break - Pinball f. Win**	e		66,85
29453	Task Force 1942	a		92,85
2587?	The Greatest (3er-Sammlung)	v	55,85	61,85
29463	The Legacy	a		92,85
25213	**The Lost Vikings**	v		79,85
2949?	Their Finest Hour	a	66,85	66,85
25183	**Tornado**	a		79,85
2569?	Transarctica	v	55,85	55,85
26097	Traps´n´Treasures	a	61,85	
25973	Trivial Pursuit Deluxe	v		66,85
25087	**Twilight 2000**	v		85,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	v		79,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a		79,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a		41,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		73,85
29603	Ultima Underworld II	a		73,85
28733	Unlimited Adventures	e		61,85
25153	**V For Victory 3**	a		79,85
27793	Veil Of Darkness	v		79,85
29667	Walker	a	61,85	
2509?	**War In The Gulf**	v	66,85	73,85
29693	Wayne Gretzky IceHockey 3	e		79,85
2568?	**Whale's Voyage**	v	66,85	73,85
2971?	Willy Beamish	v	61,85	66,85
29733	Wing C.2 Special Operations 1	a		41,85
29743	Wing C.2 Special Operations 2	a		41,85
29723	Wing C.2 Speech Accessory F	a		37,85
2975?	Wing Commander 1	a	79,85	41,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a		85,85
29773	Wing Commander 2	v		79,85
29783	Winter Challenge	a		61,85
29803	Wizardy VII: Crusaders ...	v		85,85
25203	**Worlds Of Legend**	e		47,85
29853	X-Wing	a		85,85
26413	**X-Wing Mission Disk**	a		41,85
25673	Xenobots	a		73,85
29217	Zero	a	61,85	

ArtNr.	Titel		Preis
	PC-SPIELE auf CD		
25226	Burntime	v	79,85
26536	Chessmaster Pro	a	99,85
25826	CyberRace	v	85,85
27026	Daughter Of Serpents	v	76,85
27066	Der Patrizier	v	85,85
27196	Eco Quest	e	79,85
26736	Eye Of The Beholder 3	e	66,85
27756	Inca	v	112,85
27786	Indiana Jones 4	v	85,85
27896	King´s Quest 5	a	79,85
27926	King´s Quest 6	a	85,85
27946	Laura Bow 2 - Dagger Of Amon Ra	e	79,85
27986	Legend Of Kyrandia	a	79,85
25356	Loom	a	79,85
29086	Shuttle	a	85,85
29226	Space Quest 4	a	79,85
26136	The 7th Guest	a	133,85
	CD-ROM-Laufwerke		
10823	Mitsumi CRMC int. 400ms ID		414,-
10150	Philips CM 205 int.		529,-
10381	Philips CM 225 ext.		864,-
10152	Philips CD 462 ext.		743,-
10510	Sony CD-541 int. 320 ms SC		796,-
10216	Toshiba KT 3401BAK int.Kit		1738,-
10148	Toshiba XM 3401B int. SCSI		973,-
10149	Toshiba XM 3401E ext. SCSI		1336,-
10497	Toshiba CD-ROM Hostadapter		146,-
10496	Toshiba CD-ROM Treibersoftw.		68,-
10512	Toshiba Kodak PhotoCD Softw.		179,-
10158	Matsushita SCD 521		542,-
13957	NEC MultiSpin CDR-84 inter		867,-
11504	NEC MultiSpin CDR-74 exter		1078,-
11503	NEC MultiSpin CDR-38 porta		803,-
10235	NEC MultiSpin CDR-25 porta		519,-
10034	NEC CDR Interface AT/ISA		156,-
11507	NEC CDR Parallel-SCSI-Adap		236,-
	JOYSTICKS		
10555	Competition Mini PC-Stick transp		68,-
10540	Competition PC-Stick transparent		68,-
12022	Competition Pro PC		75,-
10106	Gravis Gamecard		50,-
10194	Gravis Gamepad		41,-
10458	Gravis Joystick Analog schwarz		66,-
10198	Gravis Joystick Analog transparent		70,-
10460	Gravis Joystick AnalogPro		79,-
13591	QuickShot QS-113		19,-
10095	QuickShot QS-123 Warrior 5		21,-
12020	QuickShot QS-146 Intruder 5		46,-
12021	QuickShot QS-151 Aviator 5		58,-
	SOUNDKARTEN		
10089	ATI Stereo F/X		186,-
10432	ATI Stereo F/X Midi-Box		95,-
10403	ATI Stereo F/X-CD		296,-
10159	ATI VGAStereo F/X 1 MB		411,-
10464	Gravis UltraSound PC V1		315,-
10064	Logi AudioMan		260,-
12054	Logi SoundMan 16 PC		391,-
14163	MS Sound System 1.0 Win d		381,-
14018	Orchid SoundProducer PRO		326,-
10900	SoundBlaster 2.0 Deluxe		164,-
11591	SoundBlaster PRO Deluxe		318,-
10138	SoundBlaster 16 ASP dt.		470,-
14016	Video Blaster		692,-
14003	Video Blaster für Windows		789,-
12204	SP-307 Speaker 2x4 Watt		83,-
12206	SP-480 Speaker 2x1,5 Watt		25,-
12208	SP-690 Speaker 2x4,5 Watt		115,-
	Diskettenlaufwerke		
10254	3,5 Zoll Einbaurahmen FDD		14,-
10077	1,2 MB Marken-LW 5¼ Zoll		115,-
10079	1,44 MB Marken-LW 3½ Zoll		91,-
10818	2,88 MB Marke 3½ Zoll		226,-
10357	Teac FD-55GFR 5¼ 1,2MB		115,-
10356	Teac FD-235GFR 3½ 1,44 MB		92,-
10390	Teac FD-505 5¼+3½ Dual		261,-
	NoName-Disketten (je 10 Stk)		
10002	MF2-DD 720 KB 3½		7,-
10012	MF2-HD 1,44 MB 3½		15,-
10011	MD2-HD 1,2 MB 5¼		8,-
	Coprozessoren		
10505	Ulsi 387SX (0-) 33 MHz		124,-
12019	Ulsi 387DX (0-) 40 MHz		151,-



Artnr: 25793 DM 79,85

Artnr: 25593 DM 79,85

Artnr: 28733 DM 61,85

Artnr: 25723 DM 79,85

Artnr: 28963 DM 79,85

Artnr: 25023 DM 79,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwarepro- dukten anfordern per Faxabruf: Fax: 089-329099-12 & -18.

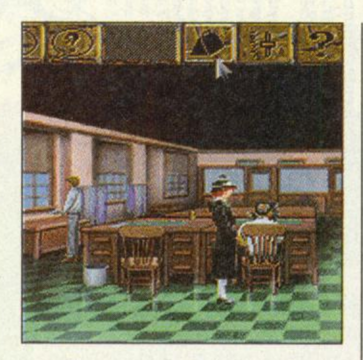
Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
W-85748 Garching
Tel.: 089-329 099 81
Fax.: 089-329 099 90

Abholcenter München:
M80,Steinststr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
BRD: Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Nachnahmeversandspesen:
bis 2 Spiele DM 9.50, ab 3 Spiele DM 17,-;
Euroscheck: DM 2,-(Verpackung) addieren.
(Post kassiert DM 4,90 Paketgebühren bei Ihnen);
A/CH/I:nur EC, Preise/1.15 + DM 16,-;
e=engl.Version; a=engl.Version mit dt.Anleitung;
v=komplett deutsche Version, xxxx7 ... Amiga, xxxx3 ...PC

the fast



Laura Bow 2

Weibliche Heldinnen sind in Computerspielen leider immer noch sehr rar. Eine der wenigen Spielefirmen, die die Gleichberechtigung auch auf dem Bildschirm praktiziert, ist die Adventure-Schmiede Sierra On-Line.

Heldin *Laura Bow* stapfte schon durch zwei Abenteuer. Den zweiten Part mit dem Untertitel *Dagger of Amon Ra* gibt's nun auch als CD-Version. Spielerisch hat sich an der Silberlingversion gegenüber der Diskettenfassung rein gar nichts geändert. Wie gehabt, steuert Ihr Laura auf der Suche nach Mumien und Mördern durch ein kriminalistisches Archäologieabenteuer. Via Mausklick sammelt Ihr Gegenstände ein, löst ziemlich unlogische Puzzles und parliert mit anderen Spielfiguren. Kommunikation wird bei der CD-ROM-Version von *Laura Bow 2* großgeschrieben. Wahlweise wird die Konversation im herkömmlichen Stil als Text auf dem Bildschirm eingeblendet oder erschallt – der Compact Disc sei Dank – komplett als Sprachausgabe aus den Lautsprechern.

Wer die Diskettenfassung schon hat, sollte es sich dreimal überlegen, ob er auf die CD-Fassung umsteigt. Die höheren Kosten werden leider nicht durch ein Mehr an Spielwitz wettgemacht. Zudem werden Nichtanglisten ein Problem mit der amerikanischen Sprache haben. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 67%

Grafik: 70% Sound: 69%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 2 MB, VGA, CD-ROM, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Pro Audio Spectrum, Windows
Bereits erschienen: MS-DOS



Whale's Voyage

NEOs Weltraumsaga *Whale's Voyage* kam bereits bei Amiga-Besitzern gut an. Die PC-Variante ist fast eine 1:1-Umsetzung des Originals.

Ihr schlüpft in gleich vier Charaktere, die Ihr anfangs zusammenbasteln dürft, und macht Euch mit dem abgewrackten Raumer "Whale" auf den Weg, auf daß Ihr eine interplanetare Regierungsverschwörung aufdeckt. So reist Ihr von Planet zu Planet, handelt kräftig mit Waren und knackt in den Dungeons der jeweiligen Planeten diverse Rätsel. Gesteuert wird die Weltraumhatz ungewohnterweise mit Joystick oder Tastatur. Hier liegt auch eines der Hauptmankos der PC-Version begraben: Der mausverwöhnte PC-Rollenspieler ist gezwungen, auf Joystick oder Tastatur umzusteigen, was anfangs nicht leicht fällt. Vor allem während der Kämpfe ist eine Fülle an Tastenkombinationen fällig, was auf Dauer nervt und unseren Charakteren übermäßig viele Hitpoints kostet. Auch die solide Grafik der Amiga-Version wurde wenig aufpoliert und steht im Vergleich zu anderen Rollenspielen, eher altertümlich da. Dank der ungemein umständlichen Steuerung und der wenig berauschenden Grafik, gibt's auf dem PC kräftig Punktabzug. Allein der hübsche Sound kann überzeugen. Das Spiel an sich bleibt trotz der technischen Mängel spannend und unverbraucht. *kn*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: NEO
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: NEO

MS-DOS 62%

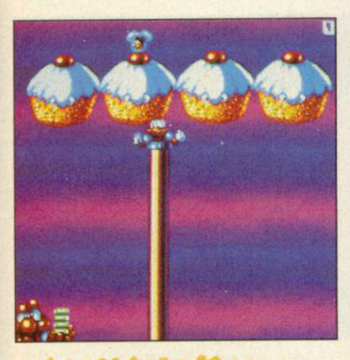
Grafik: 48% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 2 MByte, VGA, Festplatte 7 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Bereits erschienen: Amiga



James Pond 2

Gut eineinhalb Jahre nach dem Amiga-Original kommt nun doch noch Milleniums Unterwasseragent *James Pond* in die nicht gerade Jump'n'Run-verwöhnten PCs gesaust. Am Spiel selbst hat sich dabei nichts geändert: Wieder geht es mit Extendosuit und viel Mut gegen die Schergen des Doktor Maybe. Auf neun Ebenen und einigen neuen Levels, exklusiv für PC-Besitzer, rennt *James Pond* seine Feinde nieder und entschärft fleißig die gefährlichen Pinguin-Bomben. Fehlen einmal die Plattformen, hängt sich der Agent an die Decke und wetzt dort weiter.

Die PC-Variante hat in den knapp zwei Jahren glücklicherweise nichts von ihrem Charme eingebüßt. Die nette Spielidee, die bonbonfarbene Grafik und vor allem der süß animierte Held laden zum längeren Verweilen in der Unterwasserwelt ein. Allein die stümperhafte Umsetzung der fetzigen Musik und das gelegentliche Ruckeln bremsen den Spielspaß. PC-Jump'n'Runner mit Taucherambitionen dürfen getrost zuschlagen, zumal es wenige gute Hüpfereien für ihr System gibt. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 68%

Grafik: 62% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286/16MHz, VGA, 640 KB, Festplatte 1,2 MB
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Bereits erschienen: Amiga



Day of the Tentacle

Schnell wie die Post: Bereits zwei Monate nach der Diskettenvariante erreichte uns die CD-ROM-Version des genialen *Maniac-Mansion*-Nachfolgers. Voller Vorfreude stürzte sich die gesamte Redaktion auf den Silberling, um nach diversen Streitereien endlich zum Staunen zu kommen. Die integrierte Sprachausgabe von CD ist die qualitativ hochwertigste, die ich je in einem CD-ROM-Spiel zu Ohren bekam. Die Stimmen passen genau zu den Charakteren und der abgefahrene Spielwitz verdoppelt sich scheinbar. Spieler ohne Englischkenntnisse sollten jedoch auf die deutsche CD-Version warten.

Ach ja, wer es noch nicht wußte: Im Raum-Zeit-Gefüge der Tentakelsaga taucht ganz unverhofft der erste Teil auf. Wer mit Bernhard Weird Ed's Computer anschaltet, darf das Original-*Maniac Mansion* inklusive Speakersound und EGA-Grafik durchspielen.

Day of the Tentacle blieb bis auf die Sprache vollkommen unverändert und genial: Alle CD-ROM-Besitzer müssen einfach zuschlagen. *kn*



Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 90%

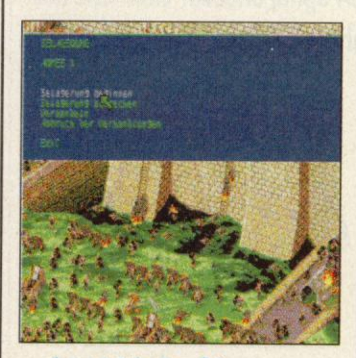
Grafik: 83% Sound: 80%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286/16 MHz, VGA, 2 MByte, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Adlib, Roland, Windows
Bereits erschienen: MS-DOS



Hannibal

Römische Feldherren und ihre digitalen Legionen sind softwaretechnisch schon einigermaßen abgedeckt worden. Anders ist die Lage mit den karthagischen Heerscharen: Hier konnte man noch echte Missionsarbeit leisten und dem antiken Computerstrategen auf die Sprünge helfen. So geschehen bei Starbyte, die mit *Hannibal* den Übergang des karthagischen Feldherren über die Alpen schaffen. Das Icongestützte Eroberungsspiel setzt Euch, je nach Wunsch, irgendwo im Mittelmeerraum an die Macht. Durch geschickten Einsatz Eurer Anfangsarmeen weitet Ihr den eigenen Einflußbereich aus und haut den Computergegnern via automatischem Kampfsystem eins auf den Helm. Weitaus realistischer ist der wirtschaftliche Teil des Spiels gelungen: Ohne finanzielles Geschick läuft gar nichts in der Antike.

Strategisch bescheiden und wirtschaftlich recht anspruchsvoll kann auch die Amiga-Variante überzeugen. Wer allerdings Wert auf knackige Hexfeld-Kämpfe legt, sollte sich besser bei der Konkurrenz umschauen. *vw*



Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte

AMIGA 60%

Grafik: 58% **Sound: 57%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte 3 MByte
Bereits erschienen: MS-DOS



Global Gladiators

Nach der verführerischen Mega-Drive-Variante tummeln sich die Fast-Food-Junkies Mick und Mack auch auf heimischen Amigas. Wieder werden in vier Welten à drei Levels umweltverschmutzende Gestalten mit Eurer Bazooka angeschleimt und fleißig McDonald's-Logos aufgesammelt. Die Hatz durch die in alle Richtungen scollenden Levels frohlockt zudem mit versteckten Plattformen und vielerlei Extras.

Die Amiga-Version zieht im Vergleich mit der Sega-Adaption zwar den Kürzeren, macht aber immer noch genug Spaß, um dem amerikanischen Fast-Food-Riesen McDonalds zu diesem Spiel zu beglückwünschen. Vor allem der fetzige Soundtrack und die niedliche Grafik heben das Jump'n'Run deutlich vom Durchschnitt ab. Die tollen Hintergründe des Originals vermißt man jedoch ebenso schmerzlich, wie die "steuerbare" Schleimkanone. Zudem erschreckt wieder das teilweise zu schnelle und dadurch verwirrende Scrolling. Hüpfnaturen müssen jedoch unbedingt probespielen. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Virgin

AMIGA 68%

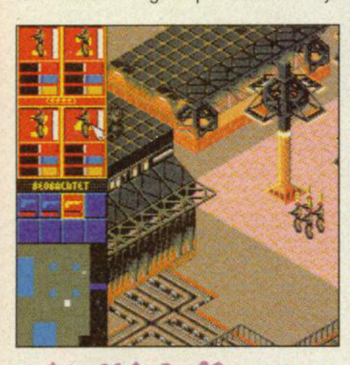
Grafik: 73% **Sound: 80%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: Mega Drive



Syndicate

Syndicate wurde parallel auf MS-DOS und Amiga entwickelt – jetzt liegt Bullfrogs Zukunftsvision in der Version für den Commodore Amiga vor. Das beeindruckende Intro der MS-DOS-Fassung wurde leider gekürzt, verkleinert und einiger Farben beraubt. – Diese Sequenz wird dem Psygnosis-verwöhnten Amiga-Besitzern keine Freundentränе entlocken. Doch aufkeimende Befürchtungen sind nach einiger Ladezeit wieder vergessen: Die Auswahlbildschirme unterscheiden sich grafisch nur minimal und keine Funktion wurde vergessen. Allerdings setzt die Amiga-Hardware unüberwindbare Schranken: Die isometrischen Spielszenarien erscheinen in 320 x 200 Pixel (MS-DOS: 640 x 400) auf dem Monitor. Der spielerische Teil wurde hingegen nicht auf Diät gesetzt. – Scrolling und Spielgeschwindigkeit ist einigen 386-PCs sogar überlegen.

In Sachen Grafik und Spielkomfort ist Amiga-*Syndicate* der MS-DOS-Variante klar unterlegen. Trotzdem sollten Amiga-Besitzer schleunigst die Disketten in ihren Amiga implantieren. *js*



Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Electronic Arts

AMIGA 85%

Grafik: 65% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Super Nintendo, A 1200, Mega Drive, 3DO



Nicky Boom 2

Schöne, heile Welt: *Nicky Boom* der springfreudige Held, der ursprünglich seinen Großvater im Wald verloren hatte, ist zurück. Zwar blieb sein Urahn auf der Strecke, doch dafür hat Nicky eine neue Freundin gefunden. Auguste, eine weiße Gans, sprang in der Weihnachtsnacht dem Tod von der Schippe und zieht nun als autonome Wildgans durch den Wald. Als fliegender Bundesgenosse von *Nicky Boom* hilft sie dem kleinen Jungen über Stock und Stein. Nach dem erhofften Waldfrieden sehnt sich die bedrohte Waldbevölkerung leider immer noch. Also machen sich Nicky und Auguste ein weiteres Mal auf den Weg, um den Wald vor dem Sterben zu retten. Vier lange Level gönnen sich Nicky und Auguste, um dem Schrecken ein Ende zu machen. An der etwas zappligen Steuerung des ersten Teils wurde nicht gedreht. Wirklich neu im Programm ist nur Auguste, der nicht registrierte Nachkomme von Joshi und einem weißen, gehbehinderten Flugsaurier. Für Federfreunde bringt Auguste einen gewissen Spielwert ins Jump'n'Run. *cd*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Microids
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Microids

AMIGA 64%

Grafik: 61% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Geplant für: –



Welcher Computerpilot hat nicht schon einmal den Wunsch gehabt, sein Hobby auch in der Realität zu erleben. Wir machen Eure Träume wahr: Der Sieger unseres Wettbewerbs besucht eine Luftkampfschule in Kalifornien und fliegt dort zusammen mit erfahrenen Piloten einen Einsatz.

Mit *POWER PLAY* und Electronic Arts zur Pilotenausbildung nach Amerika

Der erste Preis:

Euer Pilotentag beginnt früh am Morgen mit einem ausführlichen Briefing. Der praktische Teil der Ausbildung findet an Bord einer zweisitzigen NATO-Ausbildungsmaschine vom Typ "Marchetti SF 260" statt. Zusammen mit einem erfahrenen Piloten übt Ihr Euch hoch über der Wüste Kaliforniens im Formationsflug, im Luftkampf und in unterschiedlichen Angriffs- und Verteidigungstaktiken. Eure "Treffer" werden automatisch mit der Videokamera festgehalten und im anschließenden De-Briefing kommentiert.

Auch für weniger flugfeste Gewinner bietet Los Angeles jede Menge Aktivitäten, bei denen Ihr den sicheren Erdboden nicht verlassen müßt. So lockt etwa ein Besuch von Disneyland, ein Abstecher nach Beverley Hills oder

Der zweite Preis: Ein 50-MHz-PC mit Intel486-DX2-Chip

Geschwindigkeitsprobleme gehören für den glücklichen Gewinner des zweiten Preises ab jetzt der Vergangenheit an. Leistungsfresser wie *Strike Commander* oder *Ultima 7* kommen auf Eurem Boliden erst so richtig in Fahrt. Der megaschnelle 50-MHz-Intel486-DX2-Chip kitzelt die letzten Reserven aus Euren High-End Programmen.

ELECTRONIC ARTS®

Wettbewerb

Spielregeln

Schreibt die drei richtigen Lösungsbuchstaben und den Intel-Text auf eine Postkarte (Alter, Anschrift und Telefonnummer nicht vergessen) und schickt sie an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Electronic Arts
Postfach 1304
85531 Haar

Teilnahmebedingungen:

1. Mitarbeiter der Firmen Intel, Electronic Arts und Markt & Technik sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
2. Einsendeschluß ist der 15. Oktober 1993.
3. Die Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein.
4. Der Wettbewerb ist nur in Deutschland gültig.
5. Die Anreise in der Touristenklasse für zwei Personen erfolgt vom am nächstgelegenen Flugplatz in Deutschland, mit Zwischenstop in London.
6. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, daß Electronic Arts und die Markt & Technik AG die gewonnene Reise redaktionell und zu Werbezwecken nutzen dürfen.
7. Aus den richtig eingegangenen Lösungen werden die Gewinner, unter Ausschluß des Rechtsweges, ermittelt und direkt benachrichtigt.

Die Fragen

Natürlich fallen Euch diese Mega-Preise nicht einfach in den Schoß– Ihr müßt uns schon ein paar Fragen beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen:

1. Wie lautet der Name der Söldnertruppe, für die Ihr in Origins *Strike Commander* fliegt?

A: Tomcats
B: Wildcats
C: Hellcats

2. Mit welcher Maschine fliegt Ihr hauptsächlich in *Strike Commander*?

A: F-16
B: MiG 29
C: F-117 A

3. Wie heißen die beiden Pilotinnen in *Strike Commander*

A: Heidi und Erika
B: Paula und Iris
C: Gwen und Janet

Habt Ihr diese drei Fragehürden überwunden, möchten wir und Intel zusätzlich von Euch in nicht mehr als zwanzig Wörtern wissen, warum man unbedingt einen PC mit eingebautem Intel 486 DX2 Prozessor haben sollte. Laßt Eurer Phantasie freien Lauf!

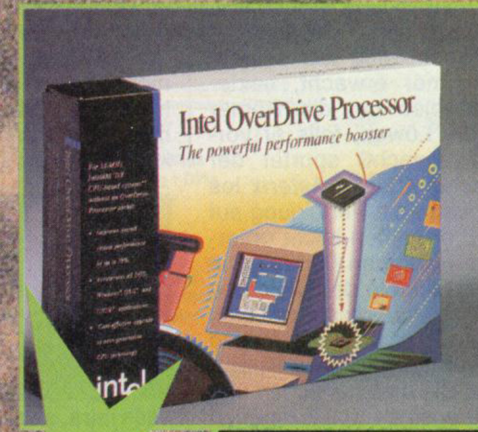


Die Preise

Erster Preis:
Eine einwöchige Flugreise für zwei Personen nach Los Angeles, Reiseversicherung, Hotel und Mietwagen eingeschlossen. Ein Tag auf der Fullerton Airbase mit echtem Luftkampftraining.

Zweiter Preis:
Ein 50 MHz Intel486 DX2 MS-DOS Rechner

Dritter Preis:
Ein Intel OverDrive Prozessor

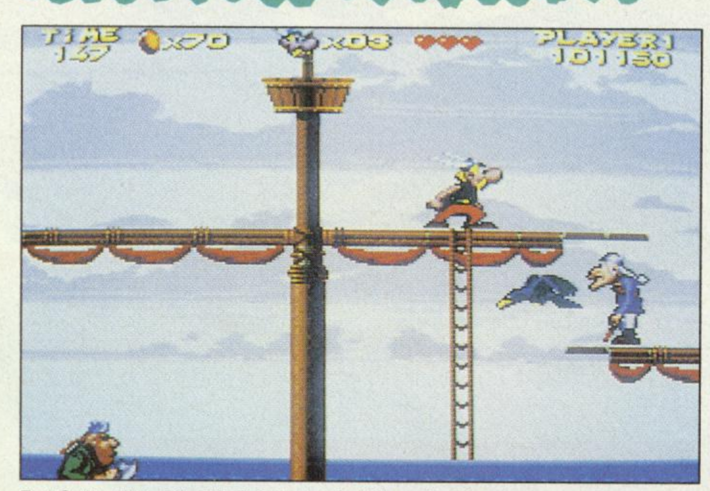




Dritter bis siebter Preis: Ein Intel OverDrive Prozessor für 486-er Rechner

Das Richtige für Tuning-Spezialisten, die ihren Rechner aufmöbeln möchten. Einfach den Intel OverDrive Chip in den 486-er einbauen und der Heimcomputer läuft zu nie gekannten Höhen auf – Bis zu 70 Prozent Geschwindigkeitssteigerung sind durchaus drin.

Zank & Zaubertrank



De' Gallie'! De' Gallie'! Asterix' Schläge sind hart – armer Pirat!

gut

Die Programmierer sind als kleine Kinder **nicht** in einen Topf mit Zaubertrank gefallen und grafische Spezialeffekte waren zu Cäsars Zeiten unbekannt – das erklärt zumindest das Manko an innovativen Ideen und technischen Tricks. Plattformen, die nach der Berührung verschwinden, Unverwundbarkeits-Extras, selbstscrollende Spielstufen und hier und da ein Geheimgang locken heutzutage keinen Löwen mehr in die Arena. Einige seltene Passagen sind zudem so unfair wie ein Kampf gegen Obelix, und das Zeitlimit ist so nervtötend wie ein Ständchen von Troubadix. Andererseits kommt die Grafik dem Comicvorbild recht nahe, die Musik erinnert entfernt an die *Asterix*-Kinofilme und in späteren Spielstufen wird's richtig gut. *Asterix* ist ein unterhaltsames Geschicklichkeitsspiel, das nicht die Klasse und den Witz der Alben erreicht. *Asterix*- und Jump & Run-Liebhaber dürfen trotzdem zuschlagen.

Alle Wege führen nach Rom: Mit Rolluntersatz ist Asterix besonders fix bei seiner Hatz nach Obelix

Laß' Dir raten, esse Wildschweinbraten

Asterix

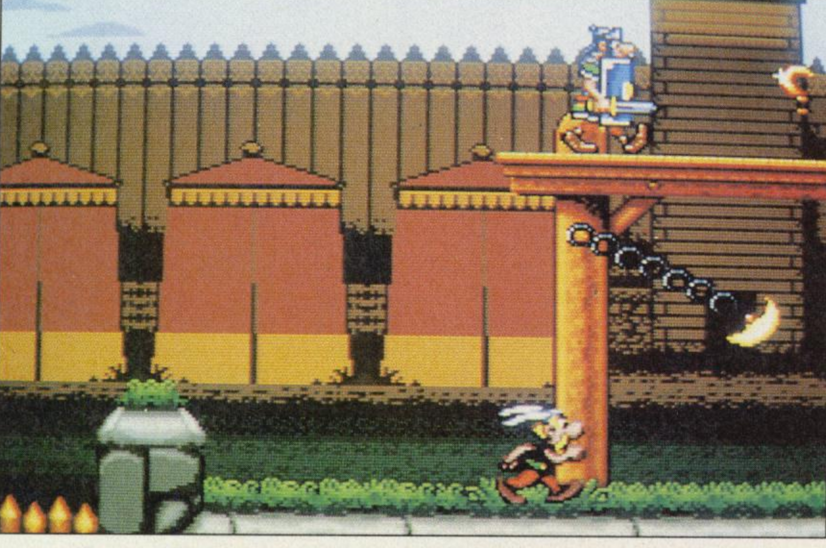
Gallier fürchten nur eines: Daß ihnen der Himmel auf den Kopf fällt. Doch der Himmel ist strahlend blau – eine irdische Katastrophe läßt den Dorfrat tagen: Obelix wurde von den Römern betäubt, entführt und nach Rom verschifft, wo er den Löwen zum Fraß vorgeworfen werden soll. Aus Sorge um Obelix (falls der nicht rechtzeitig aus seinem Schlummer erwacht, beziehungsweise um die Römer und die Löwen, falls er vorzeitig erwacht) spurtet der gallische Krieger *Asterix* los und nimmt die Verfolgung auf – wird er seinen leicht untersetzten Kumpan finden? Die Antwort liegt in der Hand des Spielers: *Asterix* steuert sich unkompliziert über das Joypad und springt hörig auf Knopfdruck. Die umfangreichen und scrollfreudigen Spielszenarien sollten jedem *Asterix*-Leser bekannt vorkommen: Im ersten Level springt *Asterix* auf Hünengräber und durch Höhlen in Gallien, im zweiten Level prügelt er sich durch das verschneite Helvetien, im dritten Level erklimmt er die Masten der Piratengaleere und erreicht im vierten Level die Küste von Ägypten – wenn das Zeitlimit und *Asterix*' Lebensenergie nicht vorher erloschen sind. Neben den obligatorischen Römerhelmen darf *Asterix* auch kraftspendende Druiden-Sicheln einsammeln – und was wäre ein *Asterix*-Abenteuer ohne Zaubertrank: Feldflaschen mit Miraculixens sagenumwobener Mixtur lagern in versteckten Abschnitten oder auf entlegenen Plattformen. Doch die Suche lohnt sich: *Asterix* wird je nach Trank zum Beispiel unverwundbar, schneller oder lernt sogar das Fliegen mit seinen Helmflügeln. Aber auch ohne Druiden-Doping kann sich *Asterix* mit einem konventionellen Fausthieb zur Wehr setzen. Wildschweine und Römer beenden nach einem Treffer ihre irdische Existenz – Piraten, Goten und andere Gegner sind nicht so wehleidig und steigern den Verschleiß von Extraleben und begrenzten Continues. *js*



Vade retro, satanas



Ein Legionär hat's schwer



Veni, vidi, vici: Die Suche nach Obelix führt Asterix durch Gallien, auf ein Piratenschiff, in die Schweiz, nach Ägypten und in ein waschechtes Römerlager

Genre: Geschicklichkeitix
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 120 Markix
Testmuster: Laguna

SUPER NES 68%

Grafik: 65% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbarix
Besonderheiten: –

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

Händler-anfragen erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · **LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1**
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 64,90**	**DM 79,90**
Freddy Pharkas	**PC**	**DM 64,90**	
Pirates Gold	**PC**	**DM 84,90**	
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 74,90**	
X-Wing Data	**PC**	**DM 44,90**	
Starwing, dt.	**SNES**	**DM 99,90**	
Aces over Europe	**PC**	**DM 79,90**	
Super Turrican, US.	**SNES**	**DM 99,90**	

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	69,90	79,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. T. A. C.	DA	69,90	84,90
Abandones Places 2	DV	64,90	79,90
Aces over Europe	DV	a. A.	79,90
Aces of the Pacifik			69,90
Aces of the Pacific + Data	DV		79,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		89,90
Arabian Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	59,90	
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	59,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			69,90
Birds of Prey	DA	69,90	74,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burrasic Park		a. A.	a. A.
Burning Steel	DV		79,90
Burntime		a. A.	a. A.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	49,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das schwarze Auge	DV	74,90	79,90
Day of Tentacle	EV	a. A.	74,90
Day of Tentacle	DV		89,90
Der Patrizier	DV	69,90	79,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Schöne und das Biest	DV		79,90
Dogfight	DA		89,90
Doom			a. A.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dragon's Lair 3	DA	59,90	64,90
Dune 2	DV	59,90	64,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elisabeth 1.	? ?	a. A.	a. A.
Elite 2	DA		a. A.
Eye of Beholder 2	DV	79,90	79,90
Eye of Beholder 3	DV	74,90	79,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90
Falcon 3.0	DA		84,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		64,90
Fields of Glory	? ?		89,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	64,90	69,90
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90
Freddy Pharkas	DV		64,90
Front Page Football	DA		74,90
Goal!	DA	54,90	a. A.
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	64,90	84,90
Gunship 2000 Senario			59,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		89,90
History Line 14/18	DV	79,90	79,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		89,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	84,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Island Dr. Brain	DV		74,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		79,90
Lands of Lore	? ?	a. A.	a. A.
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	74,90
Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.
Lemmings 2	DA	64,90	79,90
Links 386 Pro	DA		89,90
Links Banff			44,90
Links Barton Creek			39,90
Links Bay Hill			39,90
Links Belfry			44,90
Links Bountiful		39,90	39,90
Links Firestone		39,90	39,90
Links Hyatt Dorado			44,90
Links Mauna Kea			44,90
Links Pinehurst			39,90
Links Tron North			39,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			69,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Mad TV	DV	69,90	79,90
Might & Magic 3	DV	69,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		a. A.
Monkey Island 1	DV	69,90	79,90
Monkey Island 2	DV	79,90	79,90
Monster Bash	? ?		a. A.
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	a. A.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	49,90	54,90
Pinball Fantasiea	DA	59,90	a. A.
Pirates Gold	? ?		84,90
Populous 2	DA		74,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Quest of Glory 3		69,90	
Railroad Tycoon	DA	79,90	84,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Red Baron	DV		74,90
Return of Phantom	? ?		89,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			a. A.
Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV		84,90
Sherlock Holmes	DV		79,90
Shuttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	74,90	74,90
Sim Life	DV	a. A.	79,90
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	69,90
Street Fighter 2	DA	59,90	64,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Speech	DA		39,90
Strike Commander + Speech	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	89,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	64,90	79,90
Task Force 1942	DA		89,90
Terminator 2029			89,90
The Greatest	DV	59,90	64,90
The Legacy	DV		79,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
The Lost Vikings	DV	64,90	74,90
Tornado		a. A.	a. A.
Transarctica	DV	54,90	54,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	59,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		74,90
Unlimited Adventures	? ?	a. A.	a. A.
Veil of Darkness			79,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	? ?	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		84,90
Wing Commander 2	DV		79,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		44,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		44,90
Wing Commander Speech			39,90
Wizardry 7	DV	84,90	84,90
X-Wing	DA		84,90
X-Wing Data	DA		44,90
X-Wing + Data	DA		124,90
Xenobots	DA		74,90
Zool	DA	39,90	54,90
CD-Rom			
7th Guest			129,90
Battle Chess			a. A.
Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Der Patrizier			89,90
Inca			104,90
Indiana Jones 4			a. A.
Legend of Kyrandia			a. A.
Space Quest 4			74,90
Hot News			29,90
Mega Drive			
Alien 3		dt	99,90
Flashback		dt	109,90
Shining Force		US	a. A.
Tiny Toons		dt	94,90
Super NES			
Alien 3		dt	119,90
B.O.B.		dt	104,90
Bubsy		US	119,90
Desert Strike		dt	104,90
Final Fight 2		US	114,90
Jimmy Connors Tennis		dt	109,90
Jungle Strike		US	a. A.
Star Wing		dt	99,90
Street Fighter		dt	89,90
Super Bomberman		US	a. A.
Super Mario Kart		dt	89,90
Super Propotector		dt	109,90
Super Star Wars		dt	119,90
Super Turrican		US	99,90
Techmo NBA Basketball		US	119,90
Tiny Toons		dt	114,90
Ultima 6		US	a. A
Wing Commander		dt	129,90
Wing Commander Special Operations		dt	129,90
WWF 2 Royl Rumple		dt	129,90
Soundkarten/Zubehör			
Sound Blaster 16			399,00
Sound Blaster 16 ASP			479,00
Joystick			
Gravis Pro			79,90
Thrust Master			149,90
Gamepad			44,90

Wollust



Die Wildwasserbahn versetzt Bubsy in einen Geschwindigkeits-Wahn

Bubsy

Claws Encounters of the Furred Kind

Die Zwillingskönigin des Planeten Rayon hat eine bemerkenswerte Passion: Sie stiehlt Wolle, Garn und Zwirn – keine Textilien sind vor der Doppelkopfregentin sicher. Die Nachbarplaneten von Rayon wurden bereits von den sogenannten Woolies geplündert, jetzt ist die Erde an der Reihe: Mit ihren fliegenden Untertassen wagen die Woolies die Offensive und okkupieren einen menschenleeren, aber besonders wollhaltigen Landstrich. Nur ein Bewohner bemerkt den infamen Raubzug: Der kecke Rotluchs *Bubsy* hat ebenfalls eine Vorliebe für schöne Stoffe und – oh Jammer – eine Abneigung gegen Außerirdische. Der Spieler schlüpft in das rotbraune und flauschige Fell von *Bubsy* und zeigt den illegalen Immigranten, wo das Wollknäul hängt: Mit dem Joypad kontrolliert Ihr den hektischen Luchs über Stock und Stein, über Schluchten und Abgründe, über Brücken und Trampolinbäume – bis hin zur spritzigen Schlitterpartie in einer der zahlreichen Wasserrutschen und zur Achterbahnfahrt bleibt dem unter Artenschutz stehenden Luchs nichts erspart.

Ohne triftigen Grund wagt sich der wasserscheue und nicht schwindelfreie *Bubsy* kaum auf Rutschen und Ach-



Mit Perwoll gewaschen? Bubsy läßt sich weichspülen.



Nicht nur die *Bubsy*-Geschichte ist verwirrter als ein Wollknäuel, auch der abstruse Spielablauf hätte Konfuzius begeistert. Das ist die Schattenseite exorbitanter Spielstufen – man verliert die Orientierung, der Leitfaden wird aufgerollt. Man darf viel entdecken, aber findet oft nur den Tod: Hochgeschwindigkeits-Sequenzen nach *Sonic*-Art, stachelige Abgründe, eine ungenaue Steuerung und Bubsys Wasserscheu machen *Bubsy* zum morbiden Erlebnis – nach nur einem Feindkontakt ist Bubsys Pullover aufgekräuselt. Angesichts der 16 Level frage ich mich auch, was Accolade mit den angeblichen 16-MBit-Speicher des Moduls gemacht hat – mit Wolle aufgefüllt oder in Lenor ertränkt? Vielleicht ist *Bubsys* Pullover auch statisch aufgeladen: Eine sonderbare Anziehungskraft hebt das Accolade-Modul klar in höhere Wertungsregionen – liegt es an der spaßigen Präsentation, an den außergewöhnlichen Ideen oder an den "Warp"-Höhlen? Accolade hat mit *Bubsy* ein interessantes Jump & Run gestrickt, das zwar einige Laufmaschen und schiefe Nähte aufweist, aber eine persönliche Anprobe wert ist.



Woolies: Die Gier nach Zwirn benebelt bei diesem Tier das Gehirn



Nichtschwimmer: Bubsy ist ganz blaß – die Atmung versagt im kühlen Naß

terbahn: Er muß alle Garne einsammeln und vor den gierigen Woolies behüten – sonst kann er seinen nächsten Pullover aus Grashalmen und Unkraut häkeln.

Leider sind die Woolies belastbar wie ein zentimeterdicker Nylonfaden: Nur ein direkter Sprung auf den Kopf treibt dieser unbekannten Spezies die Flusen aus dem Kopf – sonst braucht *Bubsy* bald gar keine Pullover mehr.

Außerdem wendet sich noch die restliche Fauna gegen den tapferen *Bubsy*: Fliegende Käfer, bißfreudige Alligatoren, ägyptische Sand-Haie (!) und aufsässige Bieber schließen sich den außeridischen Strauchdieben an.

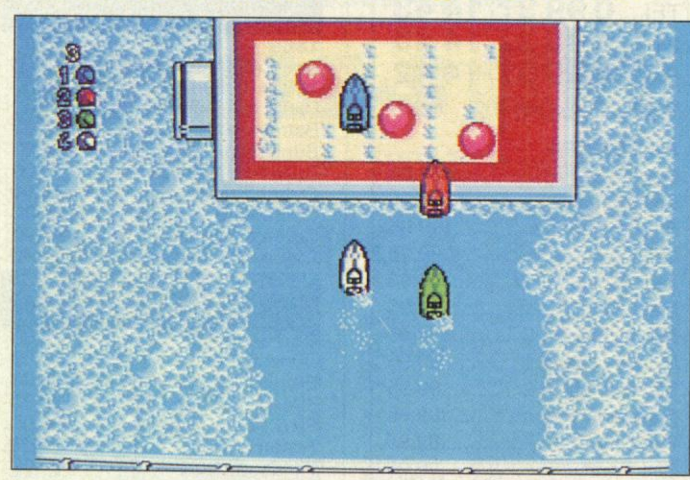
Hat *Bubsy* dieser Übermacht zum Trotz den Level-Endpunkt erreicht, werden ihm die eingesammelten Wollknäuels auf dem Punktekonto vergütet – gescheiterten *Bubsys* bleibt nur die Freude über ein pflege-

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

SUPER NES 74%

Grafik: 70% **Sound: 76%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

Automobillig



Das häßliche Entlein: In der Badewanne auf der Überholspur

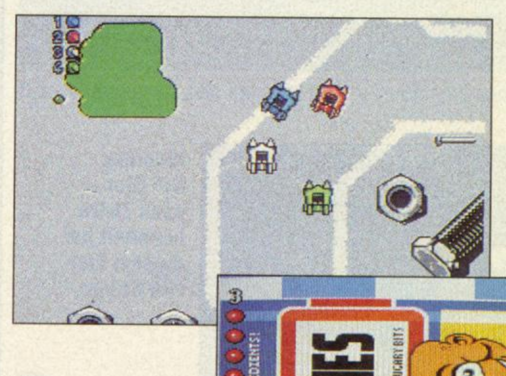
Micro Machines

Videospiele zerstören in den Augen so mancher Spielzeugfabrikanten den Unterhaltungsmarkt für unsere Kleinsten. Dem guten alten Spielzeugauto wurden dabei die größten Überlebenschancen gegen Game Boy & Co. eingeräumt – doch damit soll nun auch Schluß sein. Die beliebten Mini-Flitzer, die *Micro Machines*, rasen ab sofort nicht mehr auf Omas Perserteppich und zerkratzen auch Papas Marmorschreibtisch nicht mehr – die *Micro Machines* tuckern durch die Elektronik des Mega Drives. Die Codemasters stopften die kleinen Kinderbeglücker kurzerhand in ein selbst designtes Modul, auf daß sie durch digitale Sandkästen und über elektronische Frühstücksflokken brettern.

Das Spielprinzip ist sehr einfach und genauso leicht zu erklären: Ihr steuert allein oder zu zweit je ein Miniauto über den abgesteckten Kurs. Eure Schüsseln werden, genauso wie der jeweilige Parcours, von oben gezeigt. Auf Knopfdruck wird Gas gegeben oder gebremst. Spielt Ihr allein, darf gegen Computerfahrer in einem Turnier- oder Head-to-Head-Modus angetreten werden. Im Turnier tretet Ihr gegen vier Computerfahrer auf den unterschiedlichsten Strekken an. So wird über eine Werkbank, über Frühstücks- und Billardtische oder in einem Sandkasten gefahren. Habt Ihr drei Rennen als erster gemeistert, wartet ein punkteträchtiger Bigfoot-Bonus-Parcours. Abwechslung bieten eine Bootstour durch die Badewanne und ein Hubschrauberflug durch Mamis Rosenbeet. Fahrt Ihr zu zweit, darf im Head-To-Head-Modus gegeneinander angetreten werden. Hier gewinnt derjenige, der dem anderen Spieler "davonfährt". Da der Bildschirm nicht aufgeteilt ist, verschwindet der zurückliegende Fahrer bei zu großem Abstand zum Führenden gezwungenermaßen aus dem Bild. Ist dies der Fall, erhält der Führende einen Punkt, der dem Verlierer von seinen anfänglich vier Punkten abgezogen wird. Gewonnen hat derjenige, der entweder alle acht Punkte erkämpft hat, oder mit den meisten Punkten nach drei Runden ins Ziel dampft. *kn*

gut

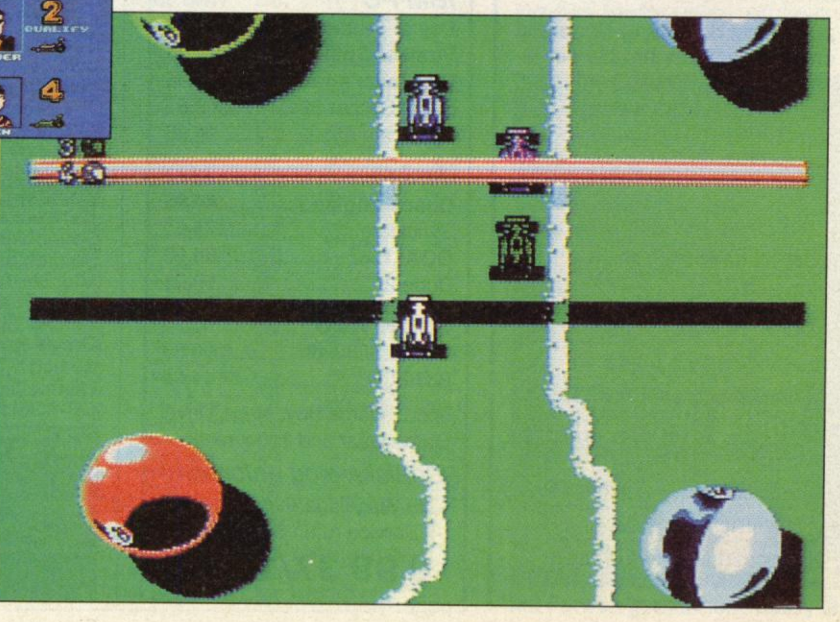
Meine Matchbox-Sammlung halte ich noch heute in Ehren. So wärmt es das Herz des Modellautonarrs, daß auch andere Spielkinder nicht von ihrer Frühpassion lassen können. Die Codemasters zollen jedoch der neuen Zeit Tribut: Der Sammler von heute ist mit normalen Metallkarossen nicht mehr zufrieden – er will die *Micro Machines*. So rasen die abgefahrenen Automodelle auf dem Mega-Drive über herrlich erfrischende Kurse und begeistern selbst angegraute Autofans. Trotz einfacher und lediglich zweckmäßiger Präsentation steckt ungewöhnlich viel Spaß unter der Minimotorhaube. Das einfache Spielprinzip birgt, dank exakter Steuerung und tollem Zwei-Spieler-Modus, ein PS-starkes Motivationspotential in sich. Wer nicht gerade auf verkehrsfreie Zonen pocht, ist mit dem witzigen *Micro Machines* bestens bedient.



Auf Papas Werkbank wird über Schraubenzieher, Zangen und massenweise Klebstoff gerast

Wer mag denn "Honeynut Loops"? Wir brettern lieber drüber.

Oben: Die Fahrerauswahl fällt nicht leicht. Vom abgedrehten Hippie bis zum Rocker ist alles dabei.



Äußerst cool: Wir fahren Pool! Einer der anspruchsvollsten Kurse führt uns auf den Billardtisch.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster:

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 42% **Sound:** 38%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus

Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—,—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—,—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—,—	—,—
Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe	—,—	74,95	—,—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—,—	—,—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	76,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	41,95	41,95	—,—
Beavers /dt	46,95	—,—	—,—
Betrayal at Krondor /dt	—,—	77,95	—,—
Blaster /dt	49,95	—,—	—,—
Body Blows /dt	46,95	V,mö	—,—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—,—	84,95	—,—
Burntime /dt	V,mö	V,mö	—,—
Chaos Engine /dt	49,95	V,mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—,—	92,95	—,—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Comanche /dt	—,—	89,95	—,—
Comanche Mission Disk. /dt	—,—	49,95	—,—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V,mö	64,95
Dark Sun	—,—	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—,—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	—,—
Day of the Tentacle /dt	—,—	89,95	—,—
Day of Tentacle CD-ROM	—,—	89,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—,—	—,—
Dogfight /dt	V,mö	89,95	—,—
Doom	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—,—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	72,95	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	89,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	57,95	—,—
Falllen Empire /dt	82,95	89,95	—,—
Fields of Glory /dt	—,—	89,95	—,—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—,—
Football Manager 3 /dt	V,mö	84,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—,—	69,95	—,—
Goal! /dt	53,00	—,—	V,mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—,—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—,—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—,—
Jurasic Park /dt	57,95	66,95	—,—
King`s Quest 6 /dt	—,—	79,95	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	V,mö	—,—
Leather God. of Phobos 2 /dt	—,—	59,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—,—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—,—	89,95	—,—
Links Belfry Course	—,—	41,95	—,—
Lionheart /dt	56,95	—,—	—,—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	V,mö	V,mö	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	76,95	—,—
Might & Magic 5	—,—	79,95	—,—
Morph /dt	49,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—,—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt	—,—	89,00	—,—
Prince of Persia 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	94,95	—,—
Return of the Phantom	—,—	89,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Sensible Soccer `93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—,—	87,95	—,—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—,—	V,mö	—,—
Space Hulk /dt	V,mö	84,95	—,—
Space Legends /dt (Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	74,95	79,95	—,—
Space Quest Compilation 1-4	—,—	89,95	—,—
Space Quest 5 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—,—	56,95
Strike Commander /dt	—,—	89,00	—,—
Strike Commander Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	89,95	—,—
The 7th Guest	—,—	139,00	—,—
The Legacy /dt	—,—	89,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	69,00	—,—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—,—
Traps `n`Treasures /dt	62,95	—,—	—,—
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Unlimited Adventures	—,—	72,95	—,—
Veil of Darkness /dt	—,—	87,95	—,—
Walker /dt	57,95	—,—	—,—
Wall Street Manager /dt	—,—	82,95	—,—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—,—
Whale`s Voyage /dt	63,95	69,95	—,—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	84,95	—,—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—,—	41,95	—,—
Wing Com. 2 Speech Pack	—,—	37,95	—,—
Wing Commander Academy	—,—	V,mö	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	89,95	—,—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—,—	89,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 /dt	—,—	39,95	—,—
Zool /dt	54,95	59,95	—,—

MEGA-HITS

Aces over Europe	**75,—**	IBM-PC
Day of the Tentacle /dt	**89,—**	IBM-PC
Goal /dt	**53,—**	Amiga
Gunship 2000 /dt	**69,—**	Amiga
Pinball Dreams /dt	**59,—**	IBM-PC
Pirates! Gold /dt	**89,—**	IBM-PC
Sensible Soccer `93 /dt	**59,—**	IBM-PC
Syndicate /dt	**63,—**	Amiga
	83,—	IBM-PC
Tornado /dt	**69,—**	IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	*49,90*
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	*139,00*
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	*75,00*
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	*43,00*
Gravis PC Game Pad	*48,00*
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	*169,00*
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	*279,00*
Sound Blaster 16 ASP /dt	*469,00*
Das Lucasfilm-Buch 1 /dt	*29,80*
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	*29,80*

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—,—	—,—
Battlehawks 1942	24,95	24,95	24,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt	32,95	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 *je*	22,95	—,—	—,—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
Imperium /dt	22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt	32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt	32,95	32,95	32,95
North & South	22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt	22,95	22,95	22,95
Pirates!	27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk.	24,95	29,95	27,95
Prince of Persia	19,95	22,95	—,—
Project X /dt	22,95	—,—	—,—
Shanghai 2 /dt	—,—	22,95	—,—
Tennis Cup 2	22,95	22,95	22,95
Turrican /dt	22,95	—,—	22,95
Turrican 2 /dt	22,95	—,—	22,95

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler—Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1/VII93

3DO

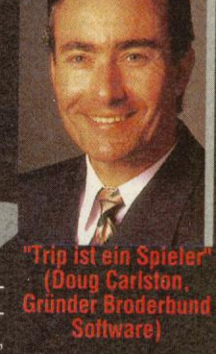
Die Zukunft der interaktiven Unterhaltung oder ein Kamikaze-Unternehmen?

3DO: Der Vater

W.M. "Trip" Hawkins ist ein Spieler: Schon als 19jähriger entwickelte der College-Schüler ein American-Football-Brettspiel, pumpte sich 5.000 Dollar und vertrieb sein Werk per Post. Die Käufer waren begeistert, doch der große Erfolg blieb aus – Drei Jahre später entdeckte Trip Hawkins, mittlerweile Student in Harvard, einen der ersten Computerläden im kalifornischen Santa Monica. Hier hatte er die Erleuchtung: Computertabellen wären die perfekte Ergänzung für sein Strategiespiel. Als frischer Harvard-Absolvent wanderte Trip auf seriösen Pfaden: 1978 ging er als Angestellter Nummer 69 zum Computerpionier Apple. Als Marketing Director brachte er den Apple II an den Mann und war an der Entwicklung des revolutionären Mac-Lisa beteiligt. 1982 hauchte Trip Hawkins seiner Vision Leben ein: Er gründete Electronic-Arts. Schon das erste EA-Computerspiel war ein Kassenknaller: Der *Pinball Construction Set* machte den jungen Programmierer Bill Budge zum reichen Mann und etablierte Electronic Arts auf dem Olymp der Unterhaltungssoftware.1990 sprang Trip Hawkins aus seinem sicheren Electronic Arts-Chefsessel in eine ungewisse Zukunft: Er gründete 3DO.

3DO: Das Unternehmen

Die Firma 3DO produziert keine Software und keine Hardware – beschäftigt aber bereits über 100 Angestellte, und und als 3DO im März dieses Jahres an die Börse ging, wurde der Firmenwert auf rund 300 Millionen Dollar geschätzt. Zusammen mit der New Technologies-Group (NTG), welcher auch einige Schöpfer des Amiga angehören, entwickelte 3DO einen Standard für den "Interaktiven Digital-Multiplayer". Trip Hawkins nutzte zudem seine Überzeugungsfähigkeit und zog mächtige Konzerne auf seine Seite: Die amerikanische Telekommunikationsfirma AT&T, den Mediengiganten Time Warner (Time-Life, Warner Bros.), den japanischen Elektronikriesen Matsushita (Panasonic, Technics) und Electronic Arts. Aber die Liste der 3DO-Partner ist unbegrenzt – zwar wird die erste 3DO-Maschine von Panasonic produziert, doch weitere Firmen, wie zum Beispiel Sanyo, wollen sich den Richtlinien anschließen.



"Trip ist ein Spieler" (Doug Carlston, Gründer Broderbund Software)

3DO: Das System

Die 3DO-Richtlinien definieren die Technik, aber nicht das Design. Jeder Hersteller kann sein 3DO grün färben oder mit Schlangenleder überziehen – in der Regel werden die Wunderkisten aber kaum zwischen Videorekorder und Tuner auffallen. Interessanter ist das Innenleben: Ein blitzschneller 32-Bit-RISC-Prozessor mit 25 MHz hat die volle Kontrolle über Zusatzchips, CD-Laufwerk und Programmablauf. Der talentierte Grafikchip bringt 64 Millionen Pixel in der Sekunde auf den Bildschirm – und das bei einer Grafikauflösung von 640 mal 480 Pixel mit beeindruckenden 16 Millionen Farben gleichzeitig. Dieses Leistungsspektrum läßt die bekannten Videospielkonsolen vor Scham erröten, doch das 3DO kann noch mehr: Ihr dürft Musik-CDs abspielen, Photo-CDs betrachten oder ein CD-Lexikon befragen. Dank einer MPEG-Kompressionstechnik macht das 3DO auch vor Full-Motion-Video nicht halt und Musiker finden den richtigen Partner für ihr einsames Midi-Keyboard: Das 3DO gewährt einem entsprechenden Interface Asyl. Außerdem soll das erste 3DO mit einem Modem-Anschluß aufwarten – zukünftige Maschinen werden wahrscheinlich sogar mit einem "Digital Decoder" ausgerüstet, mit dem man sich direkt in Kabelnetze einklinken kann. Das Schlucken der Silberlinge hat dann ein Ende und Multi-Player-Sessions werden uns den Schlaf rauben. Der Preis des "Interactive Multiplayer" wird um 700 Dollar liegen. Wann das 3DO nach Deutschland kommt, ist noch nicht entschieden. Der Termin "Frühjahr '94" kursiert durch die Branche.

Das erste 3DO-System kommt von Panasonic, Sanyos Flachmann dreht sich etwas später



Ist es mit dem CD-I vorbei? Ob nach 3-D-Spielen wie Shockwave und Worldbuilder die Zeiten für die restlichen CD-Systeme gezählt sind, werden wir bald wissen



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Day of Tentacle	DV	67,95	
Dune 2	DV	69,95	52,95
Eye of the Behol.	DV	69,95	
Freddy Pharkas	DV	x67,95	

Titel		PC	Amiga
Goal	DV		49,95
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lothar Matthäus	DV	64,95	59,95
Might&Magic 5	DV	79,95	
Pirates Gold	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Princ of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	x69,95	
St. Thomas	DV	x74,95	x64,95
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
War in the Gulf	DV	69,95	67,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	62,95
A - Train	DV	82,95	77,95
A - Train Constr.	DV		42,95
Alone in the Dark	DV	82,95	
Arabien Nights	DV		59,95
Archer McL. Pool	DA	59,95	49,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	64,95
Bazooka Sue	DV		x79,95
Blaster	DA		x49,95
Body Blows	DA		47,95
Bug Bomber	DA	59,95	54,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burn.Steel USA	DA	28,95	
Burn.Steel Schif.	DA	28,95	
Burning Editor	DA	28,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	
Campaign	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Chaos Engine	DA		44,95
Champ.Manag.93	DA		x59,95
Comanche	DA	79,95	
Comanche Data	DA	47,95	
Combat Air Patr.	DA		x59,95
Cyberspace	DA		A.A.
D - Day	DA		x79,95
Darkmare	DA		A.A.
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	A.A.	A.A.
Damonsgate	DA	x74,95	x74,95
Der Patrizier	DV	74,95	64,95
Desert Strike	DA		54,95
Doc Malone	?	x59,95	A.A.
Dog Fight	DA	89,95	x64,95
Eish. Manager	DV	69,95	64,95
Elysium	DV	62,95	x49,95

Titel		PC	Amiga
Erben des Throns	DV	69,95	66,95
Fallen Empire	DV	84,95	79,95
Flies Att. on Earth	DV	74,95	64,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95
Gobliins 2	DV	84,95	64,95
Gobliins 3	DV	A.A.	A.A.
Gunship 2000	DA	84,95	66,95
History Line 14-18	DV	74,95	74,95

Nun sind wir nicht mehr Namenlos. Vielen Dank für Eure Anregungen und Ideen. Diese haben uns ganz schön ins Schwitzen gebracht denn die Wahl viel uns verdammt schwer.
Und hier ist der Gewinner:
Thomas Kovacs
Kaiser - Otto - Str. 47 a
56070 Koblenz
Herzlichen Glückwunsch !!!

Titel		PC	Amiga
Humans Race	DV	49,95	49,95
Indy 4 Adventure	DV	84,95	74,95
Ishar 2		x59,95	x59,95
Inca	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	69,95	
KGB	DV	59,95	49,95
Kings Quest 5	DV	63,95	
Kings Quest 6	DV		74,95
Legend of Kyrand.	DV	59,95	59,95
Lemmings 2	DA	74,95	59,95
Lionheart	DA	49,95	
Lost Vikings	DV	74,95	64,95
Lotus Comp.1+2+3	DA		49,95
Nicky Boom 2	DA	69,95	59,95
Nova 9	?		A.A.
Prime Mover	?		A.A.
Ragnarok	DV	84,95	77,95

Titel		PC	Amiga
Reach for t. Skies	DA	59,95	49,95
Ringworld		66,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	54,95	46,95
Shadow of Comet	DV	79,95	
Sim Ant	DV	79,95	x77,95
Sim City Deluxe	DV	79,95	
Sim Earth	DV	84,95	77,95
Sim Life	DV	74,95	74,95
Space Hulk	DA		78,95
Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Strike Command.	DA	82,95	
StrikeCom.Speech	DA	34,95	
Stunt Island	DV	87,95	
Super Sport Chal.	DA		69,95
Superfrog	DV		49,95
Tornado	DA	74,95	x59,95
Transarctica	DV	52,95	49,95
Turrican 3	?		A.A.
Twilight 2000	DV		A.A.
Ultima 7 Part 2	DA	72,95	
Veil of Darkness	DV	74,95	
Walker	DA		57,95
Whales Voyage	DV	69,95	57,95
Wizardry 7	DV	84,95	A.A.
Worlds of Legend		64,95	54,95
X -Wing	DA	74,95	
X - Wing Data	DA	39,95	
CD - ROM			
7th Guest	DA	119,95	
Day of Tentacle	DA	79,95	
Der Patrizier	DV	82,95	
Inca	DV	109,95	
Kings Quest 5	DA	79,95	
Kings Quest 6	DA	79,95	
Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version
Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Innland auf Rechnung 6,50 (Rechnung liegt dem Spiel bei)
2. oder Nachnahme 7,50 plus 3,- Nachnahmegebühr
Druckfehler vorbehalten **3. Ausland nur Vorkasse 18,-**

Microcosm



3DO: Die Software

Am Hoirzon läßt sich bereits die digitale Datenflut ausmachen. Hier einige der ersten 3DO-Titel:



John Madden Football (Electronic Arts) ist die aufpolierte Version des American-Football-Klassikers, der bereits auf Super Nintendo und Mega Drive für Furore sorgte.

Mega Race (Mindscape) ist ein Actionspiel mit rasend schneller und beeindruckender 3-D-Grafik – sogar San Franciscos Golden Gate Bridge dürft Ihr durchfliegen.

Microcosm (Psygnosis) beeindruckt schon seit einiger Zeit japanische FM-Towns-Besitzer. Die 3-D-Ballerei kommt jetzt auch für 3DO und Sega Mega CD.

PGA Tour Golf (Electronic Arts) ist wie *John Madden Football* die Umsetzung des Videospiel-Vorbildes mit besonders realistisch digitalisierter Grafik.

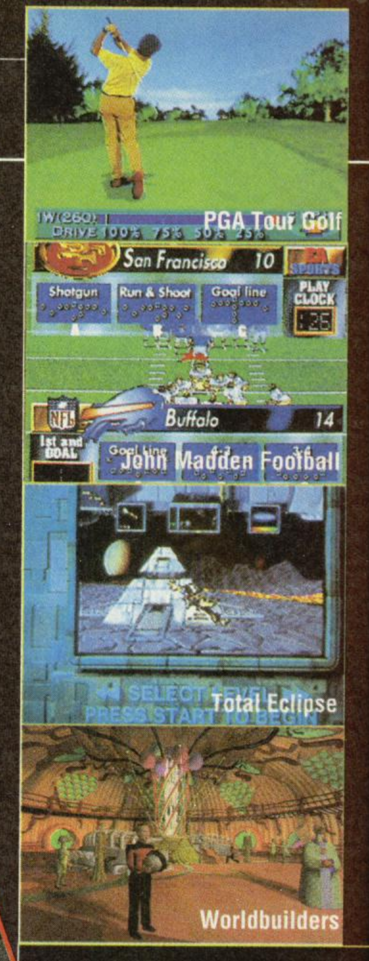
Road Rash (Electronic Arts) erlebt die Verwandlung vom simplen Mega-Drive-Rüpel-Rennspiel zum realistischen 3-D-Spektakel, das an Krimi-Verfolgungsjagden erinnert.

Shockwave (Electronic Arts) ist eine der wenigen 3DO-Neuentwicklungen. Ihr müßt als Raumpilot hochentwickelte, aber bösartige Aliens aus der Galaxis fegen.

Star Trek: Next Generation (Spectrum Holobyte) kommt auch in Super-VGA für MS-DOS CD-ROM. – Wir dürfen gespannt sein, welche Version die bessere ist.

Total Eclipse (Crystal Dynamics) versetzt den Spieler wieder in den Weltraum: 3-D-Texture-Mapping-Grafik und edle Lichteffekte halten den Actionspieler bei Laune.

Worldbuilders, Inc. (Electronic Arts) feiert ebenso wie *Shockwave* seine Premiere auf dem 3DO und könnte auch "SimPlanet" heißen: Ihr dürft Planeten entwerfen.



PGA Tour Golf

John Madden Football

Total Eclipse

Worldbuilders

Mega Race

Star Trek

Shockwave

Road Rash

3DO: Die Software

Viele bekannte Firmen haben mit 3DO Lizenz-Verträge abgeschlossen und werkeln mit Hochdruck an Programmen für den angeblichen Standard. Obwohl das 3DO laut Trip Hawkins keine Spielekonsole à la Mega-CD ist, werden sich besonders verspielte Naturen für das 3DO begeistern: Die meisten angekündigten Programme sind Umsetzungen bekannter Video- und Computerspiele. Origin startet zum Beispiel *Super Wing Commander*, Bullfrog bringt *Syndicate*, Spectrum Holobyte läßt Captain Picard und die *Star Trek: The Next Generation*-Crew das 3DO-Universum erforschen und Laser-Vorreiter Dirk wird von Readysoft wieder zum *Dragon's Lair* geschickt. Unter den Lizenznehmern tummeln sich zur Zeit außerdem so klangvolle Namen wie Access, Activision, Broderbund, Core, Domark, Dynamix, Interplay, Maxis, Mindscape, Ocean, Sierra On-Line, Virigin Games und Westwood Studios. Insgesamt haben sich 39 europäische, 49 japanische und 214 amerikanische Softwarehäuser als Entwickler eingeschrieben.

3DO: Die Zukunft

Wird das 3DO den Standard-Weg von VHS gehen oder die Beta-Außenseiter-Route einschlagen? Zum einen ist die 3DO-Technik zwar beeindruckend, aber nicht revolutionär: Hudsons 32-Bit-Videospielsystem und Ataris schwere Geburt *Jaguar* werden mit ähnlichen Leistungsdaten aufwarten – falls das Raubtier je aus seinem Winterschlaf erwacht. Und was ist mit dem SNES-CD-ROM? Zum anderen wollten bereits Commodore und Philips ein Multimedia-CD-System in jedem Wohnzimmer etablieren und sind gescheitert (*CDTV*) oder kommen nicht so richtig vom Fleck (*CD-I*). Und die Idee von einem weltumfassenden Standard ist lobenswert, aber keineswegs ein Selbstgänger: Sony, Philips, Yamaha, Goldstar und Sanyo erlebten Anfang der achtziger Jahre zumindest in Europa und Amerika mit ihrem Homecomputer-Standard *MSX* eine böse Bruchlandung. Auch an der CD-Technologie wird Kritik geübt: Branchenkenner und Programmierer Chris Crawford (*Patton Strikes Back*, *Balance of Power*) hält ein CD-Spiel für "so interaktiv wie eine Dia-Vorführung". Andererseits ist die CD vielleicht nicht perfekt, aber zur Zeit das geeignete Medium für ein derartiges Projekt. Und: Das 3DO ist mit dem Modem-Port und dem geplanten "Digital Decoder" für die ISDN- oder ATM-Zukunft gewappnet. Außerdem ist Trip Hawkins kein versponnener Fantast, sondern ein kaufmännischer Visionär, der laut eigener Aussage "schon viel zu viel Geld hat". Das gleiche gilt für die 3DO-Partner: Würden Time-Warner, Matsushita und AT&T in ein Himmelfahrtskommando investieren? Immerhin hat AT&T mit dem UNIX-Betriebssystem bereits Standard-Erfahrung gesammelt. Hoffnung machen auch die Liste der 3DO-Software-Lizenznehmer und die Kommentare der Entwickler – sie sind von der 3DO-Programmierung begeistert. Bleibt zu hoffen, daß das 3DO bis zum letzten ausgekitzelt wird und innovative und interaktive Software die Grenze zwischen Computerspiel und Kinofilm einreißt. *js*



Profilierungssucht

Was mich an der *POWER PLAY* sehr stört, ist die leidige Diskussion, welcher Computer nun der bessere ist. Das begann schon mit C 64 gegen Schneider CPC, setzte sich dann mit Amiga versus Atari ST fort und nun ist die Schlacht IBM-PC/AT kontra Amiga im vollen Gange... Ich frage mich, welchen Sinn es hat, einen (seinen) Computer so zu profilieren, wo man doch schon aus Erfahrung weiß, daß die High-End-Geräte von heute die Ladenhüter von morgen sind, die man dann bei Aldi für 599.99 Mark kaufen kann. – Aber was passiert, wenn sich tatsächlich ein Computersystem durchgesetzt hat und alle anderen in der Versenkung verschwunden sind? Wo bleibt dann die Vielfalt? Wo bleibt dann der Fortschritt? Oder glaubt wirklich jemand, der PC hätte sich so schnell von seiner 4-Farben-Grafik, seinem Quietschi-Piepser und seinen fingerschädlichen Tastenkombinations-Anwendungsprogrammen gelöst und sich zu einem Computer mit grafischer Benutzeroberfläche gewandelt, wenn er nicht den Druck von Mac und Amiga gespürt hätte. Wo bleiben dann die Innovationen? Oder müssen wir etwa auf eine 3-dimensionale Grafikkarte verzichten, weil die Grafikkarte ja niemals VGA-kompatibel gemacht werden kann? Das Eingabemedium der Zukunft hat gegen die Microsoft-Maus keine Chance, und die neuen Suchprozessoren verwenden immer noch den 8086-Maschinen-Code... Wäre es nicht besser zu überlegen, wie man die Vorteile der einzelnen Computer auf den anderen übertragen könnte? Oder neue Computer zu entwerfen, die nicht die Fehler der alten wiederholen?

Andreas Nikisch, Lappersdorf

Absolut keimfrei

Die Diskussion um die Kriegsspielsimulationen ist in den letzten Monaten anscheinend wieder aufgeflammt. Leider wird hier, meiner Meinung nach in guter Absicht, oft falsch argumentiert. Natürlich wird niemand, der Kriegsspiele am Computer spielt, irgendwann als Rambo verkleidet, mordend und metzelnd durch die Straßen marschieren. Das Problem bei diesen Spielen ist doch, daß sie – technisch perfekt – die Vernichtungstechnologie verherrlichen, die heute am Leid vieler Millionen Menschen in der Welt das große Geld macht. Diese Spiele sind doch nichts weiter als eine billige PR für die Rüstungsfirmen (warum werden denn nur realistische Kriegsmaschinerien simuliert, mit all ihren technischen Details?), die die angebliche Unblutigkeit dieser modernen Militärtechnik veranschaulichen – man kämpft nicht mehr gegen den Feind persönlich aus nächster Nähe und sieht, was man dem Gegenüber antut, sondern man sprengt ihn aus sicherer Entfernung mitsamt seinem Haus in die Luft – "Bumm! Sie haben eine Militärbasis zerstört! Das macht 10 000 Punkte!" Ich kann und will den Spielern dieser Spiele natürlich nicht die Fähigkeit, zwischen Ernst und Spiel unterscheiden zu können absprechen, sie übersehen aber, daß sich Simulation und Realität schon ver-

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	**85,90**
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	**89,90**
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PEGASUS 2.0	**49,90**
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	**89,90**
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	39,90

C64 Disketten

Titel	Preis
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
KICK OFF	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	**89,90**
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	**99,90**
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TURBO OUTRUN	89,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	**34,90**
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	**45,90**
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	**45,90**
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR.- DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB *	**54,90**
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	**59,90**
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	**49,90**
MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB	**69,90**
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	**65,90**
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANI.	59,90
ROME AD 92 DT. ANI.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	**39,90**
WORLD LEGEND DT. ANL.	**49,90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	**29,90**
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	**29,90**
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	**29,90**
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	**29,90**
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DARK QUEEN OF KRYNN	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	**29,90**
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	**24,90**
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	**34,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	**29,90**
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HOOK	**29,90**
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	**29,90**
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	**29,90**
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	**39,90**
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
ROBOSPORTS 1 MB	**29,90**
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	**34,90**
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCÇERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	**29,90**
TENNIS CUP 2	**24,90**
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	**29,90**
UTOPIA	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WIZ KID	**29,90**
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	**29,90**
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag $9.^{00}$ - $18.^{00}$, Freitag $9.^{00}$ - $17.^{00}$

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller GRAVIS-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. SENSATION DES MONATS!

Soundblaster Pro und Mitsumi LU 005 S, 599,--/ *30,-- mtl.
CD-Rom Laufwerk, Multi Session-fähig, Foto-CD-tauglich

Matsushita 562 Double Speed, 699,--/ *31,-- mtl.
CD-Rom Laufwerk

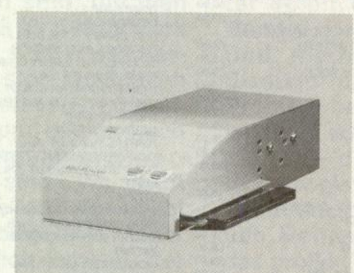


Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020 ohne RAM	169,--
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	189,--
Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr	49,--
A1200 Speichererweiterung mit 4MB	399,--/*28,-- mtl.
Festplatten für Amiga 500:	
130MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	699,--/*31,-- mtl.
210MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	799,--/*32,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!



AdLib-compatible Soundkarte	**nur 49,90**
Mediaconcept 2.0 Plus D.J.Kit,	**nur 179,90**
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Boxen, Micro und Samplesoftware	
Soundblaster 16 ASP,	**nur 999,00**
plus Matsushita 562, CD-Rom Laufwerk	
10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox	**nur 17,90**
Gravis Joystick für den PC	**nur 79,00**

10 551 Berlin
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
12 207 Berlin
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
10 245 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
10 439 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/44910
16 303 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
22 083 Hamburg
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/2246
20 144 Hamburg
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
24 116 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
23 564 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
26 131 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
39 112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
38 440 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
38 118 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
39 218 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
38 300 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
37 085 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
34 131 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
40 477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
41 460 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
41 065 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
47 051 Duisburg
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
47 807 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
46 535 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: 02064/59634
45 468 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
48 147 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
48 431 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
49 074 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
06 844 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
44 227 Dortmund
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
44 807 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
33 615 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
50 670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
50 939 Köln
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

53 123 Bonn
Schieffelingsweg 24
Tel.: 0228/625076
56 068 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
54 290 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
42 485 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
59 755 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
58 095 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
58 239 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
58 511 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
60 487 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: 069/7078353

35 390 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
35 576 Wetzlar
Altenberger Str.30
Tel.: 06441/54520
67 547 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
66 121 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-Fraulautern
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
66 427 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
66 386 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
66 538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797

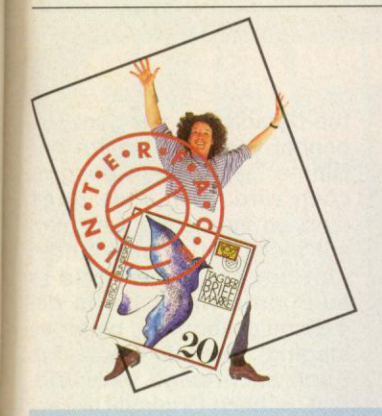
67 346 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
67 655 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
66 953 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
68 159 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203
70 435 Stuttgart-Zuffenhausen
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
04 177 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
76 153 Karlsruhe
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
79 106 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

79 540 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
91 054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
Tel.: 09131/26658
87 435 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
09 130 Chemnitz
Uhlandstr.20
Tel.: 0371/424735

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 100,-- versandkostenfrei!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen



dammt nahe gekommen sind! Wenn die USA einen Militärschlag machen, bekommt die Welt jetzt und in Zukunft nur die Bilder von explodierenden Brücken, Kasernen, Panzern, Strom- und Wasserkraftwerken zu sehen. Alles steril und sauber – wie bei einem Computerspiel... . Flugsimulationen sind ja sehr schön – aber muß es denn immer Krieg sein? Sind wir schon so dekadent, daß wir nur noch am Töten und Zerstören unsere Freude haben können? Spannung und Aufregung wird nur noch durch Action erreicht! Es fliegen doch nicht nur Kriegsflugzeuge durch die Luft! Und der Traum vom Fliegen war doch auch nicht der Wunsch, Bomben aus der Luft abwerfen zu können! Durch einen Verzicht auf Computerspiele wird die Welt natürlich nicht besser, aber muß man die Scheiße auch noch gutheißen, nur weil man sie nicht ändern kann?

Andrea Nikisch, Lappersdorf

Grafische Exzesse

Ich hatte noch nie was gegen gute Technik, gigantische Grafik oder Fortschritt. Doch mittlerweile ist ein Punkt gekommen, der grübeln läßt. Besonders im PC-Bereich ist es doch so, daß kurz nach dem Erscheinen eines neuen Modells schon das nächste geplant ist. Die Spiele brauchen gigantische Hardware, um überhaupt zu laufen, und man wird mit Neuheiten (A 1200/4000/Falcon 030/ CD-Rom's) überschwemmt. Warum lieben wir die Spielewelt, was hat uns immer fasziniert? Geniale Ideen, Atmoshäre und Gefühl. Es kann doch nicht der Sinn der neuen Spielewelt sein, sich alle 6 Monate neue Hardware zulegen zu müssen, weil man das zum "zeitgemäßen Spielen" nun mal braucht. Wenn der Verbraucher, und für den ist's ja, mit der Geschwindigkeit der Produktion schon nicht mehr mitkommt, wo bleibt da der Spaß? Und Ihr habt zu dieser Entwicklung noch nicht ein kritisches Wort verloren. Im Gegenteil: Ihr empfangt jede Neuigkeit, egal wie teuer oder überflüssig, mit offenen Armen. Versteht mich nicht falsch, ich habe nichts gegen Fortschritt, aber in einem etwas spielerfreundlichen Tempo wäre es für den Zocker und den Geldbeutel wesentlich angenehmer.

Oliver Uschmann, Wesel

Es ist noch viel schrecklicher als Du ahnst, denn es wird nicht erst nach dem Erscheinen eines neuen Produktes über den Nachfolger nachgedacht, sondern schon in der Entwicklungsphase des noch nicht fertigen Produktes. Dies ist im Hardwaresektor schon längst Normalität und ist auch im Spielemarkt immer öfter zu bewundern. Damit wären wir auch schon beim "zeitgemäßen" Spielen, was dies auch immer sein mag. Eigentlich zwingt Dich niemand, alle 6 Monate neue Hardware auf den Schreibtisch zu stellen, denn was auf Deinem Rechner läuft, bestimmst nur Du. In Sachen Faszination bekommst du meine Zustimmung: Es gibt viele technisch "anspruchslose" Spiele die einen höheren Reiz haben als das letzte Haligalispiel, das ohne den letzten Hardware-Kick nur schlaff über den Monitor zuckelt. Niemand hält Dich und mich davon ab, diese Spiele weiterzuzocken und dabei viel Spaß zu haben. Trotzdem darf man deshalb nicht die Augen vor der Entwicklung verschließen, eine Maschinenstürmermentalität bringt niemanden weiter. Schließlich profitiert auch die Spielergemeinde im doppelten Sinne von zunehmender Hardwarepower: Erstens wären Spiele wie *Strike Commander* oder *Comanche* auf einem C 64 eine technische Unmöglichkeit. Außerdem schlägt die Entwicklung der Computertechnik wirklich beängstigende Geschwindigkeiten an, doch auf der anderen Seite hast Du erst durch diesen Entwicklungsschub die Möglichkeit, ein System zu kaufen, das die Rechenpower eines ehemaligen Großrechners hat. Übrigens hat Michael schon des öfteren den Zeigefinger zu diesem Thema erhoben. Man erinnere sich nur an den legendären *Wing Commander*-Hardware-Nepp-Kasten. *cd*

Ich – Abonnent der *POWER PLAY* – schlage die Ausgabe 7/93 auf. Jubel! Endlich nehmt Ihr die minimale Festplattengröße in Eure Tests auf. Jedoch, frage ich mich, in wieweit Ihr die Minimalkonfiguration von der Pakkung abschreibt (also laut Hersteller) oder ob Ihr die Spiele auch mal auf nem 286er testet. Zum Beispiel ist, nach Euren Tests, anscheinend überhaupt kein Spiel mehr mit 12 MHz lauffähig. Oder besitzt Ihr nur noch 16 MHz-PCs und aufwärts? Es wäre auch sehr günstig, eventuelle Möglichkeiten wie Small Install anzugeben – und die damit reduzierte Festplattenanforderung. Ich glaube, ich bin nicht der einzige *POWER PLAY*-Leser, der noch einen 286er 12MHz mit 20MB Festplatte daheim stehen hat. Somit fände ich es auch gut, die Spiele unter Minimalkonfiguration – und unter 486er Niveau zu testen. Um nochmal auf die HD zurückzukommen: Ich besitze Eye of the Beholder I und II würde natürlich auch gern Eye of the Beholder III spielen, aber vielleicht geht's ja nicht.

Stefan Zeller, Altdorf

Ich bin leider auf Ihren Artikel zu Strike Commander "reingefallen" und mußte feststellen, daß dieses Spiel auf meinem 386/DX 40 unspielbar ist. Selbst im untersten Detaillevel geraten Bodenangriffe zum Desaster. Hier eine Mahnung an die Tester: Man sollte ganz offen darauf hinweisen, wenn gewisse Spiele nur auf absoluten High-End-Maschinen laufen. Man tut zwar den Leuten keinen Gefallen, die Ihnen die Testmuster schicken und sonst gerne mit Ihnen einen trinken gehen, aber die Interessen der Leser sollten hier im Vordergrund stehen.
Mir ist rätselhaft, wieso man ein Spiel auf den Markt bringt, das nur von einer ganz dünnen Schicht, dem "High-End-Jet-Set" gespielt werden kann, schleierhaft ist mir, wie die Geld mit dem Spiel verdienen wollen. Daß bei Ihnen 486er mit Turbo-Boost/Reheat/Megachip/Über-Megahertz-Prozessoren stehen, ist klar, die bezahlt der Verlag oder der Redaktuer kann sie steuerlich absetzen. Nur, wer rennt jetzt los und kauft sich wegen Strike Commander einen neuen Rechner?
Bei allem Lob für grafische Exzesse und ausgeknobeltes Spieldesign – die Testberichte in der *POWER PLAY* sollten so manches Softwarehaus auch mal wieder auf den Boden zurückholen, um den Träumern dort zu sagen, was man da "draußen" will: Spielbare Programme, die nicht Rechner erfordern, die sich ein "Otto-Normalverbraucher" gar nicht leisten kann.
Ich gehöre sicher nicht zu den Ärmsten der Republik, ich habe mir wirklich nur einen 386/DX mit allen Schikanen zugelegt, um zu spielen. Ich bin aber nicht bereit, mich an einem weiteren Wettrüsten zu beteiligen, da ich glaube, daß man wirklich gute Spiele für 386er Maschinen machen kann
Irgendwo sind Grenzen, und man sollte nie den Blick für das Maß aller Dinge verlieren. Sonst verkommt diese Szene der Computerspieler bald zu einem dekadenten Club, wo man sich nur noch nach den Prozessoren einschätzt, die in den Maschinen arbeiten.

Mark Mundschenk, Großhansdorf

Die *Strike Commander*-Hardwareangabe, die Ihr auch in unserem Wertungskasten wiederfindet, ist die absolute Minimal-Version, mit der das Spiel laut Origin läuft. Unsere Testversion stammte aus den USA, die angegebenen Anforderungen prangten dort auf der Schachtel. Für Europa hat Origin die Anforderungen in letzter Minute noch geändert – hier wird mindestens ein 486er gefordert. Für eine entsprechende Änderung im Heft war's da leider schon zu spät.

Bei uns haben nur die wenigsten einen totalen "Über"-Rechner als Arbeitsgerät stehen. Sönke schreibt und spielt an einem 486SX mit 25 MHz, Volker an einem 386er mit 25 MHz, Knut hat einen 386DX/40, nur unsere beiden Fliegerasse Christian und Michael haben einen 486DX/50 im Büro. *mh*



Bauverlangen

Ich habe gehört, daß man zu Civilization eine Update-Disk bekommen kann. Mich würde interessieren wie und wo. In Ausgabe 5/93 erwähnt Michael auf Seite 112 in seinem Testkommentar Mech-Plastikbausätze. Ich bin begeisterter Modellbauer und Mechfan und ich würde gerne wissen, ob diese Mech-Bausätze richtige Plastikbausätze ähnlich denen von Revell sind oder ob es sich dabei um 5 cm große Plastik- und Zinnfiguren handelt. Es würde nämlich einen Heidenspaß machen, einen 30 cm großen Marodeur zusammenzubauen. Sebastian Bobrowski, Ettenheim

Das *Civilization*-Update bekommst Du normalerweise bei der Firma Microprose, wenn Du den Kaufbeleg und die Registrierungskarte einschickst.
Ja, die Mechs sind "richtige" Plastikbausätze. Offiziell sind die Dinger leider immer noch nicht im Handel (Stand Juni 93), wir haben das Glück gehabt, uns ein paar Prototypen unter den Nagel zu reißen. Allerdings gibt's erstmal nur einen einzigen Mechtyp als großen Bausatz (ca. 35 cm), und zwar einen "Battlecat" – einen Marodeur gibt es (noch) nicht. *mh*

Rohrkrepierer

Ich finde, daß Ihr mehr auf Bugs in Spielen eingehen solltet. Es ist einfach ärgerlich, wenn man für 80 bis 90 Mark ein Programm kauft, sich auf ein paar schöne Stunden in finsteren Dungeons freut, und dann vor lauter Abstürzen nicht mehr geradeaus sehen kann. Als Beispiel möchte ich Ultima VII-The Black Gate nennen: Getestet habt Ihr es in Ausgabe 7/92, und von Bugs war dabei absolut keine Rede. In Ausgabe 1/93 folgt dann der Bericht über die Forge of Virtue-Datadisk, in der ganz nebenbei von den Fehlern der Ultima 7-Versionen gesprochen wird. Klar, viele Bugs sind so versteckt, daß man sie nicht auf Anhieb findet (ich bin bei Underworld ja auch problemlos bis in die 4.Etage gekommen, bevor es losging), deshalb mache ich Euch auch keine Vorwürfe, daß Ihr beim Original-U7-Test nichts erwähnt habt. Aber Eure Formulierung bei Forge of Virtue-Review läßt durchblicken, daß Ihr in der Zwischenzeit auf einige Fehler im Programm gestoßen seid, ohne daß Ihr dies Euren Lesern mitgeteilt habt. Deshalb mein Vorschlag: Eine Bug-Ecke muß her, in der Leser (bzw. Redakteure) über von ihnen entdeckte Fehler (und wie man sie evtl. umgehen kann) berichten können. Man könnte dann auch erwähnen, wenn korrigierte Versionen der Spiele erscheinen und sich ein Umtausch lohnt (auch wenn das den Firmen, bzw. Versendern nicht paßt). Da ich – als Fan der komplett englischsprachigen Originalversionen – mir das Spiel meistens sofort nach dem Erscheinen kaufe, bin ich natürlich besonders Bug-gefährdet. Detlef Köhlers, Lippstatt

Wie denken die anderen Leser darüber: Wollt Ihr eine "Bug"-Ecke? Schreibt uns einfach zu dem Thema. *mh*

LDG tot?

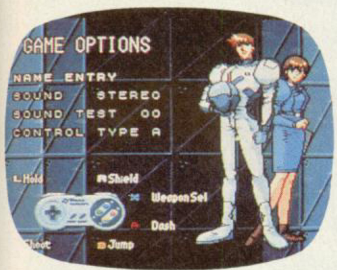
Seit einem halben Jahr besitze ich einen Laserdisc-Player. Weil ich gehört habe, daß es für dieses Gerät sogenannte Laserdisc-Spiele gibt, habe ich mir solche zugelegt. Doch nach einiger Zeit konnte man das Geschäft Software-Corner (dort habe ich die Spiele gekauft) nicht mehr erreichen. Ich habe es viele Male versucht zu telefonieren, doch es ist kein Anschluß mehr unter dieser Nummer. Auch eine Schweizer Firma versucht, diese schon lange zu erreichen. Gibt es diese Firma überhaupt noch? Vielleicht unter anderem Namen? Existiert noch eine andere Firma, die Laserdisc-Spiele herstellt? Ich würde mich nämlich freuen, auch weiterhin neue Spiele zu spielen. Sandro Caviglia, Luzern

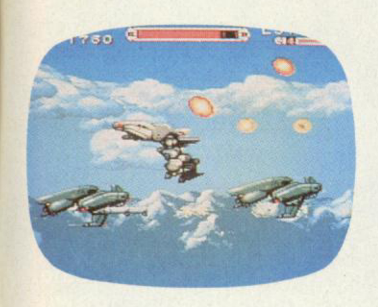
Unseres Wissens gibt es die Firma Softwarecorner nicht mehr. *mh*

CYBERNATOR™

NEU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





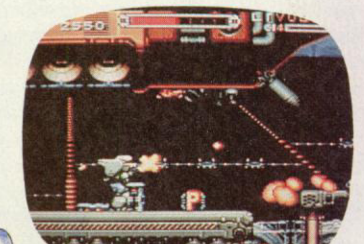
Technologie der Superlative in Deinen Händen.

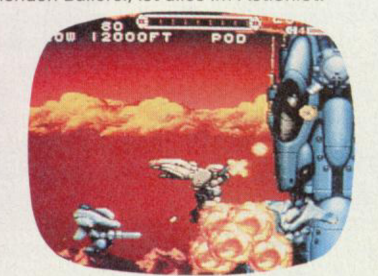
Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefahrvollen Zonen der Fantasie. Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-Realsound. Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

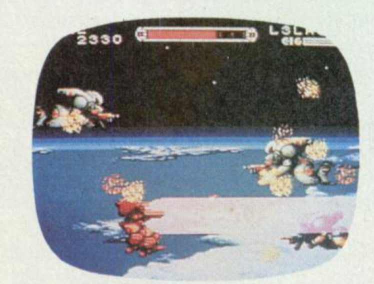
Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

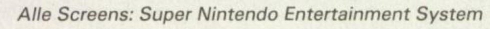
Alle 14 Tage neu:
Brandheiße KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im SUPER CHANNEL











Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß



KONAMI-Videospiele: *Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 60406, 60437 Frankfurt, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

F&P 93/162



Der amerikanische Grafikdesigner Syd Mead gehört zu den ganz Großen in der Branche. So entstammen seiner genialen Feder unter anderem Teile der Production-Designs zu "Tron", "Blade Runner" und "Aliens". Er war maßgeblich an der Entwicklung neuer Produktlinien von Philips, Volvo und Ford beteiligt und hat die Werbeästhetik der achtziger Jahre nicht unwesentlich beeinflußt. Zusammen mit der kalifornischen Firma Cyberdreams entwickelt er zur Zeit einen Science-fiction-Rennsimulator. Syd Mead stellte sich zum Gespräch.

Syd, die Verbindung ernsthaftes Grafikdesign und Unterhaltungssoftware liegt zwar auf der Hand, trotzdem hat es bis auf wenige Ausnahmen nie so recht mit der Zusammenarbeit geklappt. Wieso hast Du keine Berührungsängste, Dich mit so etwas "Unseriösem" wie einem Computerspiel zu beschäftigen?

Syd Mead: Offen gesagt, ohne Anstoß von außen wäre ich auch nicht auf die Idee gekommen, obwohl Lisburgers "Tron" ja auch schon stark mit dem Computerspiel spekulierte. Ausgangsbasis für *Cyberrace* war ein Plakat, das ich vor einigen Jahren für ein internationales Sportfestival gezeichnet hatte. Patrick (Patrick Ketchum, Chef von Cyberdreams) war begeistert und trat mit mir in Kontakt. Das Plakat zeigt eine riesige kugelförmige Raumstation, in der ein Hochgeschwindigkeitsrennen ausgetragen wird. Die ganze Innenwand der Kugel ist mit einem Netzwerk von Rennstrecken und Zuschauertribünen überzogen. Dieses Bild war die visuelle Ausgangsbasis zu *Cyberrace*.

Mich hat die ganze Idee absoluter Hochgeschwindigkeit schon immer fasziniert. Wenn man es schafft, das in ein Spiel zu transportieren, ist das eine der besten Möglichkeiten, die Aufmerksamkeit des Spielers zu fesseln. Dann – mit einer guten Story im Hintergrund – hat man eine ausgezeichnete Basis.

Ist für Dich die Arbeit an einem Computerprogramm wesentlich anders als zum Beispiel an einem Film?

Ich denke, die Grundfrage ist zunächst einmal "Was ist eigentlich Unterhaltung?" Es sollte zuallererst um eine gute Story gehen; das Medium kann man sich danach wählen, egal ob es ein Buch, ein Film, ein Hörspiel oder eben ein Computerprogramm ist. Man muß mit der Vorstellungskraft der Leute spielen; mit der gesamten "Bibliothek an Erfahrungen", die wir alle in den Köpfen haben – nur so funktioniert die Sache und wird in sich glaubwürdig. Das Vertrautmachen mit den jeweils technischen Beschränkungen und Möglichkeiten des Mediums ist dann kein Problem mehr.

Der Übergang von der Arbeit für den Film oder die Industrie hin zum Design für Spiele ist mir eher leichtgefallen, er kam aus einer Art Instinkt heraus – vielleicht habe ich innerlich gespürt, daß die Zeit reif dafür ist. Die Grundidee hier ist ja auch, Phantasien zu erschaffen, Spaß zu haben und die Vorstellungskraft einzubeziehen. Wenn die ganze Geschichte dann auch noch interaktiv ist, sich also eine persönliche Beziehung zwischen Spieler und Spiel entwickelt -- um so besser!

Wie bist du beim Spieldesign vorgegangen? Habt Ihr erst, ausgehend vom ersten Bild, eine Story entwickelt oder hast Du gleich weitere grafische Entwürfe gemacht?

Ich hab zuerst eine genaue Studie der Renngleiter gemacht. Das Design sollte sich so weit wie möglich am Plakatvorbild orientieren. Das

Filmographie

Syd Mead war bisher an sieben großen Filmproduktionen beteiligt. Für sechs seiner Arbeiten wurde er in den Kategorien Production Design/Visual Concept zum Oscar nominiert:

Star Trek - The Motion Picture
Regie: Robert Wise
Paramount - 1979

Tron
Regie: Steven Lisburger
Walt Disney Productions - 1980

Bladerunner
Regie: Ridley Scott
Ladd Company - 1980

2010: The Odyssey Continues
Regie: Peter Hyames
Metro Goldwin Mayer/ United Artists - 1983

Short Circuit
Regie: John Badham
Tri-Star Release - 1985

Aliens
Regie: James Cameron
20th Century Fox - 1986

hieß für mich zunächst einmal umdenken, da die ersten Entwürfe ja Zeichnungen, sprich: zweidimensional waren. Die Proportionen mußten umgestellt werden. Die Oberfläche der Gleiter stellte ich mir beweglich vor, die Panels sind einzeln verstellbar, um den Fahrzeugen bei einer Geschwindigkeit von 300/350 Meilen mehr Stabilität zu geben.

Insgesamt haben sich im Design des Spiels zwei Stilrichtungen herausgebildet, die man leicht unterscheiden kann: zum einen ein organischer, mehr der Voxel-Space Richtung angepaßter, zum anderen ein streng geometrischer, graphischer Stil.

Cyberdreams hat schon in *Darkseed* auf ungewöhnliches Schachteldesign gesetzt. Auch das neue Produkt ist da sicher für eine Überraschung gut. Schließlich hast Du selber den Zeichenstift angelegt.

Bei der Verpackung wollten wir uns wieder etwas ganz Besonderes einfallen lassen, mußten aber den äußeren Bedingungen Rechnung tragen: Eine Verpackung wird aus Pappe hergestellt, muß die Disketten aufnehmen können ohne das Risiko einzugehen, daß sie beschädigt werden, muß zum Transport stapelbar sein, sich in ein Regal stellen lassen etc. Im Prinzip wollte ich es bei der rechteckigen Form belassen, sie aber etwas abwandeln.

Wir haben einfach ein Fenster eingebaut. Die eckige Aussparung oben im Karton hat den Verpackungstechnikern sicherlich einige Kopfschmerzen bereitet, hat aber den Vorteil, daß sich interessante Schatteneffekte ergeben und eine Nische für das kleine Modell des Renngleiters entsteht. Außerdem wirkt die Verpackung durch diesen Kunstgriff mehrdimensional und ist nicht "noch so eine rechteckige Schachtel", wie man sie bei Spielen fast ausschließlich findet.

Die obligatorische Frage: Du giltst als einer der innovativsten Designer, hast stilbildend an mehreren wichtigen Filmen mitgearbeitet. Wie hat das alles eigentlich angefangen?

Ich habe schon als Kind sehr viel gezeichnet. Meine Eltern mußten mich förmlich aus dem Haus werfen, damit ich auch einmal Fußball spielte, Rad fuhr oder sonstige Freiluftaktivitäten entwickelte, die für Kinder gesund sein sollen.

Daß ich eine Art Talent zum Zeichnen besaß, wurde mir zum ersten Mal klar, als ich in der fünften Klasse ein Bild von mir für einen Vierteldollar verkaufen konnte. Für einen Vierteldollar bekam man damals ein paar Bonbons oder einen Schokoladenriegel, es schien mir also ein angemessener Preis zu sein.

Das erste Bild, das sich mit futuristischen Themen beschäftigte, zeichnete ich im Alter von 10 oder 11 Jahren: ein riesiges Raketenschiff mit Ballsälen, Treppen, Kapitänsquartier etc., bis ins kleinste Detail maßstabsgerecht ausgearbeitet.

Ein paar Jahre später schickte ich ein paar meiner Entwürfe an John Reinhard, der zu der Zeit Designchef bei der Ford Motor Company war. Er empfahl mir, mich an der Arts Center School in Los Angeles zu bewerben. Ich packte also meine – recht ungewöhnliche – Mappe zusammen und fuhr von Washington State nach Los Angeles. Im September konnte ich an der Schule anfangen.

Du hast danach einige Zeit als Designer für Industrieprodukte gearbeitet. Hat das Deine spätere Arbeitsweise stark beeinflußt?

Als Designer für die Industrie zu arbeiten, hat seine Reize. Gewöhnlich steht man unter Zeitdruck, soll jeden Tag eine gute Idee haben und muß mit einem begrenzten Budget auskommen. Das Wichtigste an dieser Arbeit ist aber, daß man lernt, warum Dinge wie z.B. ein Auto, eine Kaffeemaschine oder ein Anspitzer so aussehen, wie sie aussehen; warum sie so gemacht werden. Das ändert sich natürlich mit der Zeit und den Produktionsmethoden; man hat es also mit einem sehr dynamischen Beruf zu tun.

Wenn man nun seine Kenntnisse über tatsächlich existierende Gegenstände auf Dinge anwendet, die in der Zukunft existieren könnten (aber es wahrscheinlich nie werden), kommt dabei ein Gegenstand heraus, der eine logische Konsequenz aus bereits Bestehendem ist und damit sehr glaubwürdig wirkt.

Ist Dir da der Übergang vom Industrie- zum Filmdesign schwergefallen?

Überhaupt nicht. Man arbeitet nach dem gleichen Prinzip, aber die Anforderungen sind unterschiedlich. Bei der Arbeit für einen Film muß man herausfinden, was das Publikum sich vorstellt, was mit seinen Erfahrungen und Vorstellungen korrespondiert. Kümmert man sich nicht darum, unterbricht man möglicherweise die Story und irritiert die Zuschauer, was natürlich nicht sehr positiv für den Film ist.

Aber eigentlich ist es erstaunlich, wie gut sich Industrie- und Filmdesign vertragen: Man wendet einfach logische Konstruktionsregeln in einer völlig hypothetischen Szenerie an.

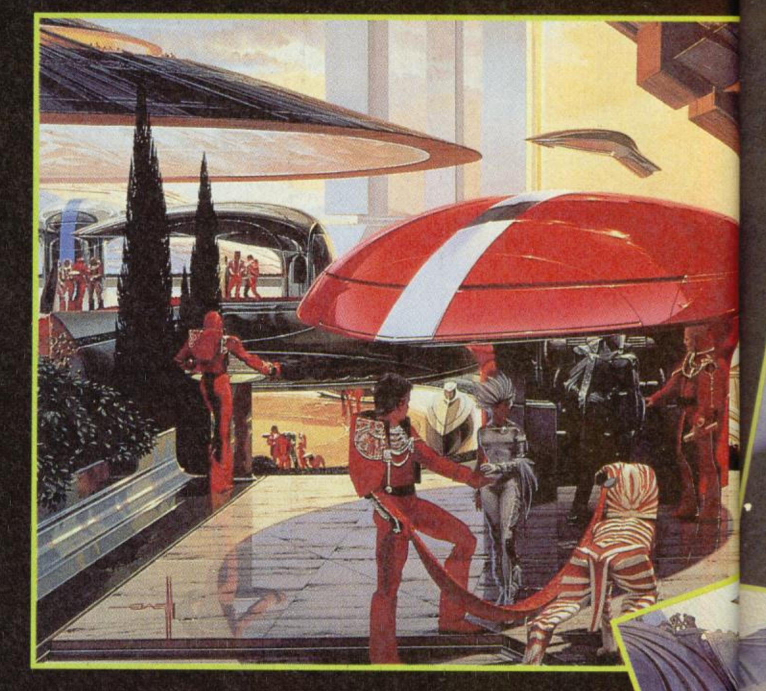
Ganz so abwegig ist Deine Verbindung mit einem Computerspiel ja nicht, schließlich hast Du schon einen Vergnügungspark entworfen.

Leider keinen ganzen Vergnügungspark, sondern nur eine einzelne Attraktion. Für einen japanischen Vergnügungspark auf der Insel Shikoku habe ich den "Darkride – Rollercoaster" entworfen. Außerdem war ich Chefdesigner für das Shinjuku-Einkaufszentrum in Tokio. Der ganze Komplex ist angefüllt mit Robotern und einzelnen "Themen"-Bereichen von mir.

Du hast inzwischen reichlich Erfahrungen im Filmgeschäft gesammelt. Kannst Du kurz beschreiben, was Du alles bei den unterschiedlichen Produktionen gemacht hast?

"Tron"...

Der Regisseur von Tron, Steven Lisburger, rief mich an und wir trafen uns zum Mittagessen. Ich entwarf die Fahrzeuge, also den "Tank", Sarks "aircraft carrier" und das "light cycle", das für den Film eine zentrale Bedeutung hat. Die Entwürfe für den Sonnensegler wurden dann von Comiczeichner Moebius fertiggestellt. Außerdem habe ich an der



Inneneinrichtung mitgearbeitet. Sarks Büro, Yoris Appartment und die Spielfelder sind ebenfalls von mir.

Das "light cycle" erscheint unter anderem in einer sehr schnellen Sequenz: Die Figur hat zunächst nur den Lenker in der Hand, stellt sich ihr Fahrzeug vor und blitzschnell entsteht die Karosserie, als würde einfach ein weiteres Unterprogramm aufgerufen.

"2010: The Odyssey Continues"...

Für diese Fortsetzung von "2001- A Space Odyssey" habe ich mit dem Regisseur Peter Hyames

und dem Autor, Arthur C. Clarke, die "Leonov", das Raumschiff samt Inneneinrichtung, entworfen. Nach einer Woche Arbeit – teilweise über Satellitenkonferenz, weil Clarke auf Sri Lanka zu Hause ist – war der größte Teil der Arbeit erledigt, ich hatte dann "nur noch" mit der Überwachung der Modellanfertigung zu tun.

"Short Circuit"

John Badham legte besonderen Wert darauf, daß "Nummer 5" nicht wie ein Schauspieler im Kostüm aussah. Da wir keinen zweiten C3PO erschaffen wollte, habe ich die Maschine besonders "dünn" entwickelt. Nur die Raupenketten steckten in einem klobigen, sehr militaristischen Unterbau und boten so genug Platz für die Batterien, die das Modell antreiben.

"Aliens"...

Für "Aliens", James Camerons Fortsetzung von Ridley Scott's "Alien", arbeitete ich an einem Raumfahrzeug, das eine Kombination aus schwerem Raumfrachter, Riesenkran und Truppentransporter sein sollte. Die Sulaco hat wahrhaftig gigantische Ausmaße, sie mußte ja auch das Setting für alle Innenszenen bieten. Das Dropship und der Dropship Assault Tractor sind ebenfalls von mir.

"Bladerunner"...

Ich präsentierte Ridley Scott meine Entwürfe für die Fahrzeuge, die in "Blade Runner" gebraucht wurden: das Taxi, Deckard's Wagen und Sebastian's Lieferwagen (den wir das "Gürteltier" getauft haben). Ich hatte die Zeichnungen mit Hintergründen versehen, damit die Fahrzeuge besser zur Geltung kamen. Sie waren nicht maßstabsgetreu, aber Ridley Scott war von ihnen so angetan, daß ich auch an der Arbeit an den Kulissen für "Blade Runner" beteiligt wurde; vor allem an der "Old New York Street", deren Fassaden völlig unkenntlich gemacht wurden, damit sie zu der düsteren Atmosphäre dieses Films paßten.

Wie wir sehen können, hast Du keinerlei Berührungsängste vor dem Computer. Dürfen wir weitere "Software"-Projekte von Dir erwarten?

Der Computer ist für mich und meine Arbeit ein faszinierendes Werkzeug. Er selbst ist ja nicht kreativ, erschafft nichts aus sich selbst heraus – also kommt es immer auf die Person an, die mit ihm arbeitet. Dieses nützliche, zunächst einmal neutrale Werkzeug gibt einem die Möglichkeit, Dinge zu entwerfen und in der Phantasie entstehen zu lassen, die anders gar nicht zu realisieren wären. Ich möchte nicht mehr darauf verzichten. Konkrete Pläne in Bezug auf neue Spiele gibt's noch nicht, ich bin aber für

Info

Wer sich näher mit dem Werk von Syd Mead beschäftigen möchte, kann über den gut sortierten Buchhandel die Grafikbände "Sentinel II", "Oblagon", "Studio Image I und II" oder den jährlich erscheinenden Kalender von Syd Mead beziehen. Diejenigen, die im Besitz eines NTSC-fähigen Laserdisc Spielers sind, dürfen auf die, aus drei Laserdisc bestehende Sammlung "Kronolog" zurückgreifen (erschienen bei Bandai Co. Ltd of Japan). Noch in diesem Jahr erscheint, ebenfalls bei Bandai, eine interaktive Grafiksammlung auf CD-ROM mit 50 von Syds besten Illustrationen. *vw*



Raumpatrouille

Raumpatrouille Orion ist neben "Ein Herz und eine Seele" die einzige Kultserie, die das dröge deutsche Fernsehen hervorgebracht hat. Was in den Sechzigern ein Straßenfeger war, wirkt heute zwar eher wie die utopischen Bemühungen der Laienspielschar Bischofsbrück, ist aber aus filmhistorischer Sicht ein absolutes Muß. Die von Oscar-Preisträger Rolf Zehetbauer entworfenen Kulissen sind vollkommener Kult. Commander McLane, gespielt von Österreich-Export Dietmar Schönherr, und seine Crew bewegen sich so elegant zwischen umfunktionierten Badewannen-Installationen, Wellblech-Wänden und Plexiglas-Raumern, daß es jedem Science-fiction-Freak Tränen der Rührung in die interstellaren Augen treibt.

Leider liegen zwischen dem legendären Science-fiction-Spuk der ARD und unserer RTL-gestählten Fernsehzeit schon lockere fünfundzwanzig Lichtjährchen. Unwissende Nachgeborene sind also auf seltene Wiederholungen in den dritten Programmen, Nacherzählungen der 68ziger Eltern oder auf Videokonserven angewiesen. Die gibt's jetzt im preiswerten Dreierschuber zum akzeptablen Preis von knapp 90 Mark im Fachhandel. In der von EuroVideo aufgelegten Edition findet Ihr alle sieben Folgen der Schwarzweißserie.

Zukunftsdesign:
Kirk wird blaß vor Neid.

Enterprise go home –
Orion im Rücksturz auf die Erde!

Schwerkraftzeit

Caroline Janice Cherryh, die Frau mit dem unaussprechlichen Namen, ist die zur Zeit beste Science-fiction-Autorin. Seit über zehn Jahren beliefert sie den ausgehungerten Zukunftsfreund mit kleinen Meisterwerken. In schöner Regelmäßigkeit sammelt sie dabei alle zu vergebenden Preise und entwickelt mit Beharrlichkeit ihren Zukunftsentwurf. Ihre Romane werden nie zur billigen technischen Spekulation; immer steht der Mensch und seine Reaktionen auf das Unbekannte im Mittelpunkt.

In Ihrem aktuellen Band "Schwerkraftzeit" folgen wir den Abenteuern einer kleinen Gruppe junger Asteroiden Prospektoren, die zum Spielball machtpolitischer Intrigen werden. Im Spannungsfeld zwischen den Interessen der mächtigen Earth-Company und dem Einflußbereich der Handelsclans treiben sie ihr riskantes diplomatisches Spiel. Wie immer gelingt es Caroline Cherryh, die komplizierten Beziehungen der Protagonisten zum spannenden Mittelpunkt der Geschichte zu machen. Wer bei seinem Leseabenteuer auf glaubwürdige Charaktere treffen möchte, ist mit diesem anspruchsvollen Roman gut bedient. *vw*



Info

Alle Romane von C.J. Cherryh sind in Deutschland als Taschenbücher im **Heyne**-Verlag erschienen. Vorbehaltlos zu empfehlen sind die Bände des Pell-Zyklus, die vierbändige Chanur-Reihe und die hervorragende "Cyteen"-Trilogie. Den aktuellen Band "Schwerkraftzeit" findet Ihr für 14,90 Mark unter der ISBN-Nummer 3-453-06597-2 im Buchhandel.

Beeindruckend : So schön ist die multimediale Zukunft.



It's PLAY TIME ... !

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

Play Time - ist **LESESPIELEVERGNÜGEN** auf 132 Seiten. **Monat für Monat.**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

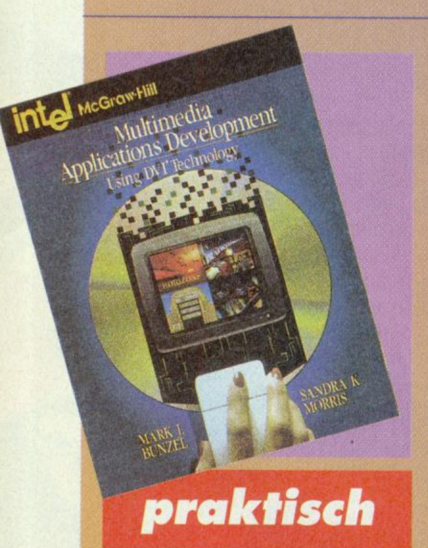
Amiga

PC

Was ist Multimedia?

Jeder spricht davon, keiner weiß genaues damit anzufangen: Multimedia. Dieses Schlagwort wird von den großen Halbleiterherstellern sorgsam gepflegt und dem gemeinen Computervolk als neues Wunderheilmittel gegen die Rechnerödnis untergeschoben. Der massive Werbeinsatz zahlt sich aus: Die Computergilde fliegt auf Multimedia, wie die Mücken ins Licht. Obwohl der Preis für ein wirklich brauchbares System, das in adäquater, sprich qualitativ hochwertiger Weise Töne und Bilder verarbeiten kann, noch immer immens hoch ist, kann man einen MPC-Computer an jeder Straßenecke erstehen. Leider darf man viel öfter schnöde Billig-PCs, mit noch kläglicheren Soundkarten und altertümlichen CD-ROM-Laufwerken, die sich knapp über die Microsoft-Multimedia-Richtlinien retten, als eine dieser neuen Multimedia-Lobpreisungen bewundern.

Wer dem phantastischen Multimedia-Bereich wirklich auf die Schliche kommen will, braucht etwas anspruchsvollere Hardware im Stall. Die folgenden Literaturtips bringen Euch vielleicht auf der Suche ein Stück weiter. *cd*



praktisch

Die Multimedia-Bibel wurde vom Meister persönlich unterstützt: Auf wenigen Seiten wird auf die allgemeine Multimedia-Philosophie eingegangen, dann geht es ans Eingemachte. Die Kompetenz der Autoren spricht für sich, Mark Bunzel ist President von Avtex Research, einer führenden Multimedia-Firma, Sandra Morris zeichnet für die Entwicklung in Intels DVI-Sektion (Digital Video Interactive) mitverantwortlich. Die Autoren schrieben in "Multimedia Applications Development" nicht um den heißen Brei herum, sondern zeigen, was Multimedia wirklich ist. Unter diesem Gesichtspunkt werden die Entwicklungsarbeiten für Multimedia-Applikationen abgearbeitet. Speziell eingehend auf Intels DVI-Technologie, werden alle Bereiche von Hard- und Softwareausstattung bis zur Projektplanung umfassend dargestellt. So erfährt der angehende Spezialist auf über 250 englischsprachigen Seiten alles, was einen PC zu einem Multimedia-Rechner macht. "Multimedia Appliations Development" ist von Profis für Profis und solche, die es werden wollen, geschrieben.

Titel: Multimedia Appliations Development
Autor: Mark J. Bunzel / Sandra K. Morris
Verlag: McGraw-Hill
ISBN-Nummer: 0-07-043297-X
Zirka-Preis: 60 Mark

handlich

Auch auf der Zugfahrt braucht man nicht mehr auf das gebündelte Multimediawissen zu verzichten – Becks EDV-Berater aus der Taschenbuchreihe macht's möglich. Auf 224 Seiten wird die ganze Multimedia-Bandbreite, von der ersten Begriffsbestimmung, über allgemeine Standards bis zum konkreten PC-Einsatz, behandelt. Besonders ausführlich gehen die Autoren auf die Bildverarbeitung ein. Dabei wird anschaulich der Weg von der Bilderzeugung per Raytracing bis zur Filmverarbeitung erläutert. Allerdings leiden die vorgestellten Bilder und Modelle unter der miserablen Papierqualität. Der angeschlagenene Tonfall dürfte eher wissensdurstigen Oberlehrern als trendigen Computer-Kids auf den Leib geschrieben sein.



Titel: Multimedia
Autor: Andreas Schmeck / Arno Wätjen
Verlag: dtv, 1993
ISBN-Nr: 3-423502088 (dtv)
Zirka-Preis: 18,90 Mark

bunt

Auch aus deutschen Landen kommen noch innovative Bücher zum Thema. Mischa Schaub, seines Zeichens Bildhauer und freier Künstler fand im multimedialen Design sein spezielles Steckenpferd. Der Bildexperte geht in seinem Buch vorwiegend auf die grafischen Manipulationsmöglichkeiten mit Computern ein. Leider verliert sich der Künstler im weiteren Verlauf des Buches zwischen überflüssigen Technikabhandlungen und abgehobenen Virtual-Reality-Diskussionen. Imposante Grafiken und anspruchsvolle Formulierung machen "code_X" eher zum multimedialen Zeitgeist-Werk.

Titel: code_X: multimediales Design
Autor: Mischa Schaub
Verlag: DuMont, 1992
ISBN-Nummer: 3-7701-2750-1
Zirka-Preis: 25 Mark

anschaulich

Bob Cotton und Richard Oliver liefern das ultimative Vorzeigebuch: In "understanding hypermedia" wird die Geschichte und der Weg von Computern, Grafik und Ton skizziert. Die Beleuchtung des aktuellen Multimedia-Marktes und ein Ausblick in die Zukunft darf natürlich auch bei "understanding hypermedia" nicht fehlen. Die beiden Autoren legen auf den 160 Seiten besonderen Wert auf eine anspruchsvolles Layout, das den multimedialen Grafikansprüchen mehr als gerecht wird. Einziger Ausrutscher des layouttechnischen Kunstwerkes ist die Entertainment-Ecke des Buches, die jeden aufgeklärten *POWER PLAY*-Leser zum Schmunzeln anregen wird. Sicherlich einzigartig stellt "understanding hypermedia" die Geschichte der elektronischen Bild- und Tonverarbeitung in einem grafisch überzeugenden Stil vor – das Buch für den Sammler.

Titel: understanding hypermedia
Autor: Bob Cotton / Richard Oliver
Verlag: Phaidon
ISBN-Nummer: 0 7148 2800 9
Zirka-Preis: 70 Mark

fortsetzung folgt



Die Klassiker auf einen Blick: Unser *Infocom*-Spezial

Faszinierend Käpt'n: Spock & Co sind wieder unterwegs

Auf in den Kampf mit der Fantasy-Schlacht *Warlord 2*

POWER PLAY

10

erscheint am 15. September 1993

In den Labors der Softwareindustrie pulst wieder das Leben. Santa Claus naht wieder mit großen Schritten, der spieleintensive Weihnachtstermin rückt immer näher. Schon im herbstlichen Trubel liefern sich die Firmen ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Auch für die nächste Ausgabe der *POWER PLAY* angelten wir uns einige besonders dicke Brocken.

Wir werfen einen intensiven Blick auf die neusten Sierra-Adventures, prüfen das Strategiespektakel **Warlord 2**, zerstrahlen in **Doom** miese Monster, beamen uns an der Seite von Kirk und Spock mit *Star Trek 2: Jugdement Rites* auf fremde Welten und basteln mit der heißersehnten Städtesimulation **Sim City 2000** unsere Traummetropole. Unsere Rollenspielexperten testen das in dieser Ausgabe bereits kurz vorgestellte Programm **Shadow Caster** auf Herz und Nieren. Ein Leckerbissen für alle Abenteuerveteranen ist der langersehnte große **Infocom**-Report, Erotikfans erfreuen sich am Bericht über die saftigen **VTO**-Spiele. Derweil wir uns mit den Erosspielen vergnügen, klebte Knut wieder am Telefon und machte ein Interview mit der Gruppe die **Fantastischen Vier** klar.